LEGO STAR WARS
Letzte Eindrücke zur Skywalker-Saga vor dem Test!

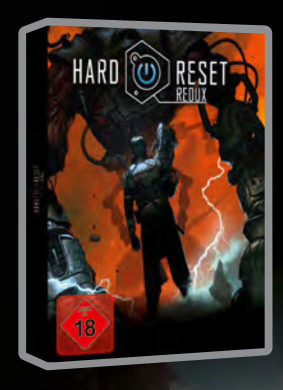
TINY TINA'S WONDERLANDS
Im Test: So gut ist der Borderlands-Fantasy-Ableger!



EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION



HARD RESET REDUX
Doom und Quake lassen grüßen! In diesem knackigen Ego-Shooter ballert und schnetzelt ihr euch durch eine düstere Cyberpunk-Welt mit spektakulären Bosskämpfen.



DIE BESTEN ROLLENSPIELE ALLER ZEITEN
Passend zur Ankündigung von The Witcher 4 stellen wir euch 20 Rollenspiele vor, die ihr gespielt haben müsst!

HOGWARTS LEGACY
Frische Infos zum Harry-Potter-RPG: Worauf ihr euch jetzt schon freuen könnt und in welchen Bereichen es noch Fragezeichen gibt!

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 357
05/22 | € 7,99
www.pcgames.de

Österreich: € 8,90; Schweiz sfr 13,80;
Benelux € 9,40;
Italien, Spanien € 10,20



WIR FEIERN 15-JÄHRIGES!

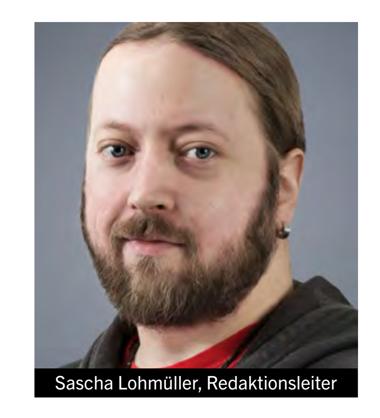


Wir blicken zurück auf 15 Jahre Heftgeschichte inklusive großem Gewinnspiel und Bonus-DVD mit Heft-Archiv!

Hier Jubiläumsausgabe bestellen:

shop.playfünf.de/15jahre

Die Rollen-spiel-Wochen gehen weiter.


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Durchatmen ist angesagt. Vielleicht nicht unbedingt im Supermarkt-Gedränge, obwohl das ja jetzt theoretisch wieder erlaubt ist. Nein, viel mehr in Sachen Spiele-Veröffentlichungen. Die letzten zwei, drei Monate waren für einen Jahresanfang wirklich außerordentlich vollgepackt, dafür sieht es nun in Sachen Releases im April und Mai eher mau aus. Aber das ist ja auch ab und an gar nicht verkehrt. Denn mit Elden Ring, Elex 2, Lost Ark und diversen MMO-Add-ons sollten die meisten Spieler noch wochen- oder gar monatelang versorgt sein, vor allem, wenn sie noch eine PS5 besitzen und GTA 5 sowie Horizon: Forbidden West hinzukommen. Falls ihr das tatsächlich alles schon durchgespielt habt, oder falls euch ein Großteil davon nicht zusagt, haben wir in unserer Cover-Story vielleicht noch ein paar Anregungen für euch. Die kürzlich erfolgte Ankündigung von The Witcher 4 nahmen wir nämlich zum Anlass, in der Redaktion eine Top 20 unserer Rollenspiel-Favoriten zusammenzustellen – ohne Gewichtung und ohne dabei die ganz alten Schinken hervorzukramen, die man ohne Verklärbrille heutzutage eh nicht mehr spielen kann.

Ein paar Releases gibt es aber dann natürlich doch noch. So nehmen wir etwa den Borderlands-Fantasy-Ableger Tiny Tina's Wonderlands unter die Lupe, kämpfen uns durch das düstere Ghostwire: Tokyo und fällen unser finales Urteil zum Destiny-2-Add-on Die Hexenkönigin. Und mit Tunic haben wir auch noch einen echten Indie-Geheimtipp an Bord. Bei den Vorschauen werfen wir einen letzten Blick auf Lego Star Wars: Die Skywalker Saga und haben brandheiße Infos zum Harry-Potter-RPG Hogwarts Legacy. Und wer statt der ganzen Rollenspiele einfach nur ballern möchte: Unsere Extended-Vollversion Hard Reset Redux ist ein Shooter klassischer Schule! Viel Spaß damit!

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Wie man sich vorstellen kann, ist es eine große Diskussion, wenn man die besten RPGs auf 20 Titel runterdampfen möchte. Deswegen haben wir uns entschieden, dass fünf Rollenspiel-Experten aus der Redaktion auch noch ein paar persönliche Tipps obendrauf geben können. Bestimmt fehlen aber trotzdem noch wichtige Spiele für euch, oder? Schreibt uns! +++

+++ Für mit die ärgsten Diskussionen sorgt momentan in der Redaktion die Picard-Serie. Und für die meisten Flüche auch. Hoffen wir, dass Star Trek: Resurgence die Fan-Seele beruhigen kann – mehr dazu im Vorschau-Teil. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Level der Versuchung, den Titel „Babylon's Fall" im ganzen Heft durch „Babylon's Fail" zu ersetzen: 15 +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Ein Blick auf die Teamseite verrät: Fast jeder in der Redaktion spielt aktuell Elden Ring oder ist sogar schon durch damit. Natürlich auch ein Grund, dass wir aktuell ein bisschen im RPG-Fieber sind. +++

INHALT 05/2022



DIE BESTEN ROLLENSPIELE 10



TINY TINA'S WONDERLANDS 32

AKTUELL

TEST



GHOSTWIRE: TOKYO 38

MAGAZIN

HARDWARE



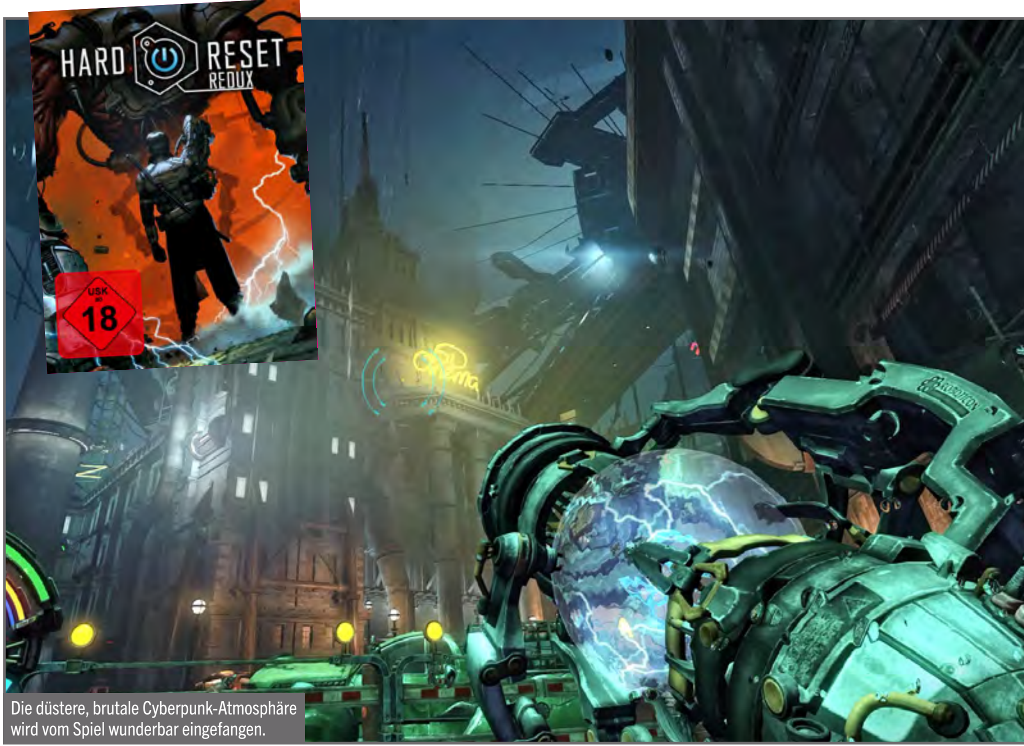
HOGWARTS LEGACY 20

EXTENDED

SERVICE

... digitale **Vollversion:**

ALLE VIDEOS auf DVD




Die düstere, brutale Cyberpunk-Atmosphäre wird vom Spiel wunderbar eingefangen.


Wie es sich für einen Shooter gehört, der sich an den Klassikern orientiert, tretet ihr auch gegen dicke Bossgegner an.


Das Katana für den Nahkampf zählt zu den spielerischen Neuerungen in der Redux-Variante gegenüber dem Original von 2011.

HARD RESET REDUX*

Das ursprüngliche Hard Reset erschien bereits 2011, im Jahr 2016 folgte dann eine grafisch aufgebesserte Version mit zahlreichen neuen Features, die den Untertitel Redux verpasst bekam. An der Story änderte das freilich nichts: Ihr verkörpert den Ex-Soldaten Major Fletcher und werdet in einer dystopischen Cyberpunk-Zukunft in einen weltenbedrohenden Konflikt verwickelt, im Zuge dessen ihr entdeckt, dass nicht so ist, wie es scheint. Spielerisch erwartet euch ein knüppelharter, schneller Singleplayer-Shooter in der Tradition von Klassikern wie Doom oder Quake, bei dem ihr Horden von Gegnern und auch diversen Endbossen gegenüber tretet. Zu den neuen Features der Redux-Version zählen ein Nahkampf-Katana, eine Dash-Funktion, die das Geschehen noch schneller macht, und natürlich diverse technische Verbesserungen.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Hard Reset Redux handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Ego-Shooter
Publisher: Good Shepherd Entertainment
Veröffentlichung: 03. Juni 2016

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7, Intel Pentium 4 mit 2,5 GHz / AMD Athlon 64, 2 GB RAM, Geforce 8800 GS mit 512 MB VRAM / Radeon HD 3870, 5 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)
Empfohlen: Windows 7, Intel Core 2 Duo E8400 / AMD Phenom II X3 3100, 4-6 GB RAM, Geforce GTX 650 / Radeon HD 7850, 5 GB freier Festplattenspeicher

***Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 31. Oktober 2022. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.**

DVD 1

TEST
- Babylon's Fall
- Elden Ring
- Elex 2
- Ghostwire: Tokyo
- Grid Legends
- Guild Wars 2: End of Dragons
- Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin
- WWE 2K22



DVD 2

TEST
- Steam Deck

VORSCHAU
- Hogwarts Legacy
- Tiny Tina's Wonderlands

SPECIAL
- Destiny: Was bisher geschah – Zusammenfassung der Geschichte
- Elex 2: Alle Fraktionen und ihre Fähigkeiten im Überblick
- Grand Theft Auto 5: Grafikvergleich PS3 vs. PS4 vs. PS5 vs. PC
- Gerüchteküche: Steam leakt Releasedaten von Atomic Heart, Uncharted und Dune: Spice Wars
- News: The Witcher 4 angekündigt
- Wargaming und die Ukraine: Warum sich das Unternehmen bis kurz vor Redaktionsschluss nicht positionierte
- World of Warcraft: 5 Gründe, warum Patch 9.2 großartig ist



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
WoW, Fussball Manager 13, Horizon: Zero Dawn & Forbidden West, bald mal Elden Ring

Spielte zuletzt:
The Forest. Was für ein moralisch absolut fragwürdiges Vergnügen. Außer das Crafting. Und auch nur im Multiplayer. Nun …

Hört gerade:
Slægt – Goddess; Abbath – Dread Reaver; Dream Widow – Dream Widow; Ghost – Impera; Steak – Acute Mania

Schaut gerade:
Weiter Picard, wider besseren Wissens; anderes Horrorzeug

Und sonst:
Feiert im Mai vierzehnjähriges PC-Games-Jubiläum. Anders als Tröterich David unten fordere ich aber keinen Kuchen, sondern mache mir einfach ein Bier auf ;)

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director



Spielt:
Elden Ring, Demon's Souls Remake, Gran Turismo 7

Sah zuletzt:
Drive to Survive (hätte niemals gedacht, dass ich die Formel 1 spannend finde), Picard Staffel 2 (es wird mit jeder Folge schlimmer), The Batman (toll und trotz Laufzeit von drei Stunden nicht langweilig)

Freut sich:
Auf den anstehenden Urlaub in der Sonne. Wenn der Frühling nicht zu mir kommt, dann geh ich eben zum Frühling.

Wünscht sich:
Eine Star-Trek-Serie, die den Namen verdient. Eventuell wird Strange New Worlds endlich liefern. Ich bin gespannt.

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt gerade:
Elden Ring, Kirby und das vergessene Land

Liest gerade:
The Secret Commonwealth von Philip Pullman

Heute gelernt:
Mitte des 19. Jahrhunderts tötete die große Bierflut von London acht Menschen; eine Kutsche ganz ohne Dach ist per Definition keine Kutsche, sondern ein Pferdewagen.

Hört gerade:
Leather Terror von Carpenter Brut, Third Album von Miss Kittin und The Hacker und Step 13 von Alabama 3

Und sonst:
Teil vier der Lümmel-Filmreihe gesehen, Urteil: schwach. Peter Alexander und Heintje sind unerträglich. Pro: Lehrer Bloch erinnert mich an Lukas.

LUKAS SCHMID | Redaktionsleiter Online



Spielt gerade:
Elden Ring, Kirby und das vergessene Land, Puzzling Places

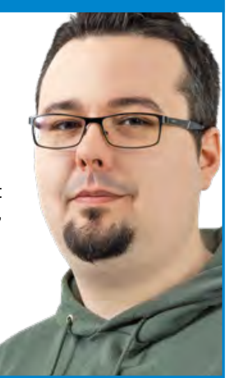
Liest gerade:
Viele alte furchtbare Schund-Thriller. Doof, aber unterhaltsam.

Sieht gerade:
Is it Cake?, Floor is Lava – diese doofen Netflix-Shows machen mir gerade mehr Spaß, als ich öffentlich zugeben mag.

Füllt gerade:
Diesen Kasten aus.

Hat kürzlich:
Das erste Mal selbst Nudeln gemacht. Merke: Glutenfreies Mehl (notwendig für meine Freundin, da ärztlich angeordnet) lässt sich nicht 1:1 als Substrat für normales Mehl benutzen. Geschmacklich klasse, aber bezüglich der Konsistenz viel zu fragil. Ich forsche weiter, bis ich die richtige Mischung gefunden habe!

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
WWE 2K22, Kirby und das vergessene Land, Bro Force, Ghost of Tsushima, Lost Judgment: The Kaito Files

„Arbeitet" momentan:
Eine Liste mit Literaturklassikern ab. Gerade ist Robert Louis Stevensons Die Schatzinsel an der Reihe.

Hört:
Seine frisch eingetroffenen Platten: Descendents – 9th & Walnut und Everything Sucks, Stiff Little Fingers – Inflammable Material, Pennywise – About Time, Russ Rankin – Come Together Fall Apart, Terrorgruppe – Musik für Arschlöcher

Schaut:
Endlich mal die ganzen Marvel-Serien auf Disney+, bevor die 4K Blu-ray von Spider-Man: No Way Home ankommt, der im Kino leider verpasst wurde.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Tunic, Nightmare Reaper

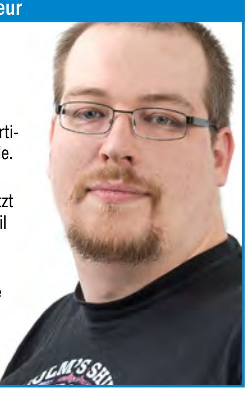
Spielt derzeit:
The Witcher 3, Dungeon Village 2, Age of Empires 2 DE, Dyson Sphere Program und Monopoly, ganz klassisch und zwischendurch auch mal auf dem Smartphone

Zuletzt gesehen:
The Batman, Spider-Man: No Way Home, Promising Young Woman, Terminal (2004), Tomb Raider (den letzten), Moon Knight, Bohemian Rhapsody, Fantastische Tierwesen 1 & 2

Fragt sich, ob er jemals wieder von Endless Space 2 loskommt:
Laut Steam bin ich jetzt bei über 300 Stunden … schickt Hilfe!

Hört alte und neue Soundtracks:
U. a. von The Batman, Castlevania: Lords of Shadow, Only Lovers Left Alive, Final Fantasy: The Spirits Within

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
Tiny Tina's Wonderlands, Gran Turismo 7, Crusader Kings 3, Lego Star Wars: The Skywalker Saga

Hatte viel Freude:
Für ein Retro-Special mal wieder Dungeon Siege zu spielen. Artikel und Video dazu findet ihr auf unserer Webseite pcgames.de.

Hat eigentlich:
Für dieses Jahr das Heizen eingestellt. Wieso ist der Winter jetzt wieder zurück? So war das nicht abgemacht. Wenn ich im April Schnee von meinem Auto fegen muss, läuft was falsch.

Trainiert:
Schon mal Beleidigungsduelle und summt dabei die ikonische Eröffnungsmelodie von Monkey Island. Die Ankündigung eines neuen Teils der Reihe von der alten LucasArts-Crew um Ron Gilbert ist eine erfreuliche Überraschung.

DAVID BENKE | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Ghostrunner, weil ich nach Dying Light 2 und Horizon: Forbidden West einfach mal was mit kürzerer Spielzeit und ohne Open World gebraucht habe. Als nächstes Projekt stehen jetzt Final Fantasy 7 Remake, Arkham Knight oder Far Cry 6 zur Auswahl.

Hat Fieber:
Trophäen-Fieber! Angeheizt durch eine Achievement-Hunter-Doku, an der ich gerade arbeite, habe ich allein im März fünf neue Platin-Trophies erspielt. Da geht aber noch mehr.

Schaut gerade:
Die ersten Folgen der Cuphead Show. Ist aber vielleicht doch eher was für die jüngere Zielgruppe.

Feiert:
Im April vierjähriges PC-Games-Jubiläum. *Trööööt* Leider gab's keinen Kuchen …

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt aktuell:
Lego Star Wars, Weird West, zum zweiten Mal seit Release Fallout 4 (fragt mich nicht warum) und Art of Rally

Zuletzt gesehen::
Die neuen Folgen The Walking Dead (lul), die neue Staffel Bridgerton, Moon Knight, Pixar's Red (besser als gedacht) und Free Guy (für einen verkaterten Sonntag ganz in Ordnung). Aber natürlich auch mal wieder ziemlich viel Rotz wie Fantastic Four (2005), Dark Phoenix und die neue Staffel Love Island – ein kunterbunter Mix, würde ich mal sagen.

Isst gerade am liebsten::
Lecker Obst und ungesunde Snacks in einem stetigen Wechsel

Wünscht sich für Chris' Zukunft::
dass der Döner NOCH mehr kostet (muahahaha!)

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur



Spielt aktuell mit großer Freude:
Die neuen DLC-Pisten in Mario Kart 8 Deluxe. Nintendo hätte sich mehr Mühe geben sollen, aber immerhin neue Strecken!

Sah zuletzt mit deftiger Erkältung an die Couch gefesselt:
Inventing Anna auf Netflix. Ja, bin spät dran. Ja, fand ich super.

Las zuletzt mit deftiger Erkältung an die Couch gefesselt:
Ganze fünf Bücher in nur einer Woche. Als ich damit durch war, war die Erkältung überstanden. Dachte immer, ich lese einfach nicht gern. Hab aber gemerkt: Ich mag einfach keine Romane.

Trauert dem Frühling hinterher, weil:
Der Ende März, Anfang April leider nochmal Pause macht und dem Winter gewichen ist. Eben noch im T-Shirt in der Sonne gesessen, jetzt schon wieder Heizung, Wärmflasche und Decke. Ich will endlich die Grillsaison eröffnen, verdammt nochmal!

DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
Highrise City, Anno 1800, Cities Skylines, Gran Turismo 7

Schaut gerade:
Last One Laughing – Staffel 2. Nach der furchtbaren ersten Staffel hatte ich mir eigenlich geschworen diesen Schund nicht mehr zu unterstützen. Da aber Klaas mitmacht, wollte ich wissen, wie weit er kommt. Musste zum Glück nicht lange durchhalten.

Wünscht sich:
Dass sein AV-Receiver endlich lieferbar wird. Produktionsengpässe schön und gut, aber langsam wird es lächerlich. Warte mittlerweile schon fast ein ganzes Jahr darauf. Die Boxen stehen bereit. Die Kabel sind verlegt. Es fehlt nur noch das eine Teil!

Und sonst:
Formel 1

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt aktuell:
Lego Star Wars, King Arthur: Knight's Tale, Weird West, Kirby und das vergessene Land und immer mal wieder Bloodborne zwischendurch, bis der Frust wieder zu groß ist

Zuletzt gesehen:
Deep Water mit Ana de Armas und Ben Affleck. Ganz ok, aber viel zu lang und auch nicht übermäßig sexy oder spannend. Außerdem Nighmare Alley und Pam & Tommy auf Disney Plus. War beides gut.

Lernte gerade:
Beim Lesen von Kathas Kasten von der Bierflut von London. Sollte für den Ernstfall unbedingt lernen, wie man schnell trinkt.

Wünscht sich für die Zukunft:
Dass der Döner wieder weniger kostet.

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:
Gran Turismo 7, Weird West, Horizon: Forbidden West, Dying Light 2 und Dead by Daylight. Ahhhhh, ich brauche mehr Zeit!

Hört gerade:
Ganz viel von Muse. Meine alte Liebe ist wieder neu entflammt. Die neuen Songs klingen eine ordentliche Prise härter und düsterer als das ganze Zeug vorher. Gefällt mir wirklich gut.

Sieht gerade:
Leider immer noch nicht The Batman. Der steht aber nach wie vor ganz oben auf der Kino-Liste. Ansonsten habe ich nochmal Dune angeschaut. Für mich der Film des Jahres 2021.

Freut sich auf:
Besseres Wetter. Wollte meinen Augen nicht trauen, als es nochmal geschneit hat. Ich mag den Winter gerne, aber das war unnötig.

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Elden Ring im NG+

Möchte noch mal explizit darauf hinweisen:
Ja, ich habe Elden Ring einmal durchgespielt! Mein erstes From-Software-Spiel! Ich hoffe, Kollege Stefan ist als Souls-Veteran jetzt stolz auf mich. Weil ich aber leider aus Versehen das richtig schlechte Ende getriggert habe, spiele ich jetzt einfach nochmal – 200 Stunden ich komme!

Größtes Opfer des Spiels:
Meine Couch, die nach einem langen und harten Kampf gegen Margit beim schwungvollen Draufschmeißen einmal durchgebrochen ist …

Und sonst:
Muss ich nun das Internet nach Souls-geprüften Sofas durchforsten …

STEFAN WILHELM | Volontär



Spielt gerade:
Elden Ring und Destiny 2

Zuletzt gesehen:
Die erste Staffel von Sløborn. Habe ohne Vorkenntnisse eine bodenständige Pandemie-Geschichte erwartet und im Endeffekt The Last of Us in der Nordsee bekommen. Ziemlich unglaubwürdig und over the top, aber hat schon seinen Unterhaltungswert.

Hört gerade:
Nix. Niemanden. Keine Menschenseele. Gefühlt ist die ganze Redaktion (un-)freiwillig in Quarantäne, sowieso im Homeoffice oder sonstwie krank. Außerdem regnet es und ich hab heute den Foodtruck verpasst. Alles doof.

Hört deswegen:
Podcasts, um die Leere zu füllen. Empfehlung: Der Tagesschau-Zukunfts-Podcast.

ANTONIA DRESSLER | Community Managerin

Spielt gerade:
Hades, Two Point Hospital

Zuletzt gesehen:
Natürlich die aktuelle Staffel Bridgerton, leider viel zu schnell. Ein guter Anlass, Downton Abbey weiterzuschauen.

Hört gerade:
Charts aus dem Jahr 2009, weil zufällig ein Cover von Owl City's Fireflies in meiner Playlist gelandet ist und ich jetzt nicht mehr umkehren kann.

Träumt vom:
Fliegen mit einem Motorschirm! Den Schein und die Ausrüstung kann man sich leisten und das ist ein Traum, den ich seit meiner Kindheit hege. Wusste nur nicht, dass das etwas Erschwingliches ist …

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de







Die 20 besten Rollenspiele

Ihr seid ein Fan von (Action-)Rollenspielen? Dann müsst ihr diese 20 Titel gespielt haben!

Von: PC-Games-Redaktion

Der Witcher kütt! Also nicht Geralt, denn der chillt nach seiner aufreibenden Trilogie (hoffentlich) in Toussaint, aber die Reihe kehrt mit einem vierten Teil zurück. Wir haben diese Ankündigung zum Anlass genommen, unsere ganz persönliche (alphabetisch sortierte) Top 20 der besten RPGs aller Zeiten zusammenzustellen. Und weil so eine Liste nie komplett ist, gibt's noch ein paar Empfehlungen unserer Rollenspiel-Experten obendrauf. Wir haben uns für diese Liste natürlich auch auf Spiele konzentriert, die ihr ohne Probleme auch heute noch nachholen könnt. Jemand Unbedarftem im Jahr 2022 zu empfehlen, Ultima 2 in der Dosbox zu spielen, hat zwar Charme, ist aber sicher nicht zielführend. Euch fehlt trotzdem ein Spiel in unserer RPG-Hitliste? Dann schreibt uns einfach! ❑

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY

Nachdem die Assassin's-Creed-Serie viele Jahre nur noch auf der Stelle trat, gelang ihr mit Origins endlich der Befreiungsschlag: Aus dem Action-Adventure wurde ein ausgewachsenes Action-Rollenspiel. Das Konzept kam so gut bei den Fans an, dass der Nachfolger Assassin's Creed: Odyssey sogar noch ein paar Schippen drauflegt: Das Spiel entführt euch ins antike Griechenland, das als fantastisch detailverliebte Open World nachgebildet wurde, die zum ausgiebigen Erkunden einlädt. Ubisoft hat die Spielwelt mit tonnenweise Content vollgepackt, euch erwarten also massenhaft Quests, in denen ihr Dialogentscheidungen treffen könnt, dazu gibt's Schatzsuchen, Kopfgeldjagden und zig andere Nebenbeschäftigungen; außerdem könnt ihr euch als Schiffskapitän einen Namen machen, Romanzen nachgehen oder einfach an eurem Charakter feilen. Das alles sorgt schon im Hauptspiel für Dutzende Stunden Spielspaß, mit den DLC-Erweiterungen wird's aber endgültig eine Mammutaufgabe – wer wirklich jede Markierung auf der Map abarbeiten und jede Herausforderung mitnehmen will, ist in Assassin's Creed: Odyssey über hundert Stunden beschäftigt. Das macht es nicht nur zu einem der umfangreichsten, sondern auch besten Action-RPGs, die ihr derzeit bekommen könnt. Und wer mit dem Griechenland-Setting nicht warm wird, reist in Origins halt nach Ägypten oder in Valhalla ins nordenglische Wikinger-Reich – da ist auch genug zu tun!

Entwickler: Ubisoft Quebec | Hersteller: Ubisoft | Release: 05.10.2018



CYBERPUNK 2077



Wer einen gut ausgestatteten Gaming-PC sein Eigen nennt, wird gerade im Sci-Fi-Genre derzeit kaum ein besseres Rollenspiel finden. Cyberpunk 2077 besticht durch eine atmosphärisch herausragende Umsetzung der dystopischen Pen&Paper-Vorlage. Die Stadt von Night City mit ihren gewaltigen Konzernbauten und den heruntergekommenen Vierteln der armen Durchschnittsbevölkerung ist wunderbar in Szene gesetzt und wirkt dank zahlreicher und vierfältiger NPCs sehr belebt. In dieser Kulisse erlebt ihr eine spannende Story rund um den Söldner V, dessen Streben nach Ruhm und Ansehen sich in einen packenden Kampf um Leben und Tod verwandelt. Auf dem Weg lernt ihr viele interessante Charaktere kennen, von denen viele ihre eigenen, gut geschriebenen Handlungen über sehr ordentlich ausgearbeitete Nebenquestreihen erzählen. Um euch in der rauen Welt von Night City zur Wehr zu setzen, stehen euch zahlreiche Optionen zur Verfügung. Attribute, Skills, Perks und Cybernetics bieten eine vielfältige Palette an Möglichkeiten seinen Charakter nach seinen Vorstellungen zu formen. In den einzelnen Missionen steht entsprechende Handlungsfreiheit ganz oben auf der Agenda. Zwar hat das Spiel nach wie vor noch ein paar Schönheitsfehler, die stören den Genuss dieses rundum gelungenen Rollenspiel-Abenteuers aber kaum und zudem patchen die Entwickler seit dem Release fleißig herum. Ein DLC ist ebenfalls noch in Planung!

Entw.: CD Projekt Red | Hersteller: CD Projekt/Bandai Namco | Release: 10.12.2020

DIABLO 2: RESURRECTED

Im Jahr 2000 brach nicht nur eine neue Zeitrechnung für viele Datenbanken an – wer erinnert sich nicht, dass unsere Gesellschaft am Year-2K-Bug fast zerbrach –, sondern auch für Action-RPGs. Denn in diesem Jahr erschien das heiß ersehnte Diablo 2, das das Konzept des Vorgängers aufnahm, durch eine Unzahl schickerer Features anreicherte und seitdem als Blaupause für actionreiche, isometrische Rollenspiele dient. Ein Jahr später erschien zudem das ebenfalls fantastische und diesmal offiziell von Blizzard hergestellte Add-on Lord of Destruction. In den vergangenen Jahren hielten sich dann hartnäckig die Gerüchte, dass Blizzard an einem Remake des Titels arbeite, um die Zeit zwischen Diablo 3 und 4 zu überbrücken – nicht zuletzt angefacht durch zahlreiche Fan-Petitionen, die sich genau dies wünschten. Nun, im letzten September war es dann soweit und das Remaster erschien mit dem Untertitel Resurrected. Die Entwickler haben dabei betont wenig am eigentlichen Gameplay-Loop geändert, lediglich einige Quality-of-Life-Änderungen haben ihren Weg ins Spiel gefunden. Ansonsten spielt sich Resurrected im Jahr 2022 fast genau wie Diablo 2 im Jahre 2000 – und das ist auch gut so. Merklich aufgebohrt wurde das Spiel natürlich auf der Technik-Seite. Statt alter 2D-Sprites gibt es nun 3D-Grafik, die Auflösungen bis zu 4K unterstützt. Und: Wem das zuviel Moderne ist, der schaltet einfach auf Knopfdruck zum klassischen Look um. So geht Fan-Service.

Entw.: Blizzard/Vicarious Visions | Hersteller: Blizzard | Release: 23.09.2021



DISCO ELYSIUM



Dass es nicht immer große Studios mit dickem Budget braucht, um einzigartige und herausragende Rollenspiel-Erlebnisse zu schaffen, haben 2019 die Entwickler des estnischen Studios ZA/UM unter Beweis gestellt. Disco Elysium wurde zum gefeierten Indie-Hit und räumte zahlreiche Preise ab. Angelehnt an Klassiker wie Baldur's Gate und Planescape Torment, garniert mit einen ordentlichen Schuss Point&Click-Adventure, erwartet euch ein Detektiv-Abenteuer der besonderen Art. Dargestellt in einem an Ölgemälde erinnernden Stil, rätselt und questet ihr euch durch die düstere Stadt Revachol. Die hochkomplexe und vielschichtige Spielwelt ist Schauplatz für eine spannende Handlung, die von Anfang bis Ende an den Monitor fesselt. Erzählt wird die Geschichte vor allem durch die großartig geschriebenen Dialoge zwischen den vielen tollen Charakteren. Dazu trägt auch das kreative Skill-System mit vielen Freiheiten bei, da sich viele Werte auch auf den Verlauf von Gesprächen auswirken können. Das Spiel ist allerdings nichts für Lesemuffel, denn Vertonung gibt es nur in begrenztem Ausmaß. War das Spiel anfangs nur auf Englisch verfügbar, gibt es dank Final Cut mittlerweile auch deutsche Sprachausgabe. So oder so ist Disco Elysium eines der erzählerisch beeindruckendsten RPGs der letzten Jahre, das sich kein Genre-Fan entgehen lassen sollte.

Entwickler: ZA/UM | Hersteller: ZA/UM | Release: 15.10.2019

SASCHA EMPFIEHLT

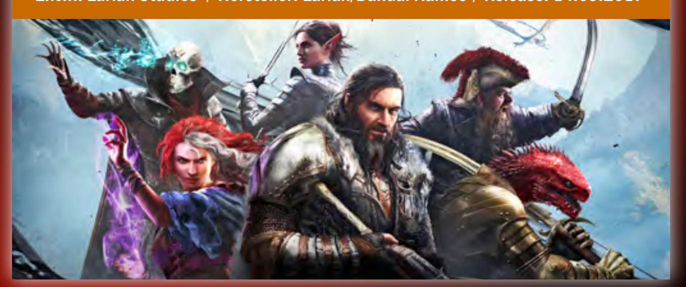
Ich bin ja von den ganzen Nasen hier die älteste (an dieser Stelle bitte kurz andächtiges Schweigen), weswegen ich auch eher in der Ursuppe des Genres zuhause bin. Natürlich stehen auch viele meiner Favoriten hier in der Liste – Mass Effect, Skyrim & Diablo 2 etwa und ganz vorneweg natürlich The Witcher 3. Erwähnen möchte ich aber auf jeden Fall hier noch Baldur's Gate 1+2 sowie Planescape: Torment. Als großer D&D-Fan (zweite Edition, Baby!) sind die drei Spiele für mich nach wie vor das Nonplusultra klassischer, partybasierter Rollenspiele mit einer tiefen Geschichte und enormer Freiheit. Alle drei Titel gibt's bei Steam in mittlerweile richtig guten Enhanced Editions von Beamdog. Und wenn ihr damit durch seid, schiebt gleich noch Neverwinter Nights und Icewind Dale hinterher. Lohnt sich!



DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Es ist oft eine Glaubensfrage unter RPG-Fans: 3D-Schulterperspektive oder klassische Iso-Ansicht, Echtzeitkämpfe oder rundenbasiert. Derzeit halten aber wohl ohne Zweifel die klassischen Iso-Rollenspiele deutlich energischer die Fahne von tiefgründigen RPG-Abenteuern im Geister ihrer Pen&Paper-Ursprünge hoch. Bestes Beispiel war dafür in den letzten Jahren Divinity: Original Sin 2, das bis heute als eines der besten Rollenspiele auf dem Markt, ja gar aller Zeiten gilt. Ein Spiel, in dem spielerische Freiheit ganz oben auf der Agenda der Entwickler steht und dies auch in exzellenter Weise umsetzt. Dem dient auch die hervorragend gestaltete Spielwelt, in der sich jede Menge optionale Inhalte wie Dungeons und Geheimnisse entdecken lassen. Für jede Quest und Aufgabe gibt es verschiedenste Lösungswege. Wofür sich der Spieler entscheidet, sei es in Dialogen oder bei der allgemeinen Vorgehensweise, hat häufig weitreichende Auswirkungen auf den Ausgang bestimmter Handlungen. Die hervorragend geschriebenen Origin-Charaktere, die als Hauptfigur und Begleiter zum Einsatz kommen können, wachsen einem schnell ans Herz. Während das Abenteuer als Einzelspieler bereits eine wahre Freude ist, kommt im Koop mit bis zu vier Spielern noch eine ganze andere Dynamik auf. Der enorme Umfang und der hohe Widerspielwert sorgen für unzählige Stunden perfekter Rollenspiel-Unterhaltung.

Entw.: Larian Studios | Hersteller: Larian/Bandai Namco | Release: 14.09.2017



DRAGON AGE: INQUISITION



Der dritte Teil der Dark-Fantasy-Reihe von Bioware entstand unter der Prämisse größer, bombastischer, epischer – und setzt das sehr gelungen um. Der Wechsel zu größeren, sehr offenen Gebieten wurde kontrovers aufgenommen, auch weil es die Entwickler längst nicht so gut verstanden, ihre Erzählweise mit der offenen Spielwelt in Einklang zu bringen, wie es etwas später The Witcher 3 auf eindrucksvolle Weise gelingen sollte. Nichts desto trotz ist Inquisition ein Paradies für Dragon-Age-Fans, mit unzähligen Verbindungen zu Vorgängern und dem durch Comics und Romane erweiterten Universum. Tolle neue und bekannte Charaktere begeistern in zahlreichen Dialogen und intensiven Gesprächen. Jeder Begleiter hat seine eigene Geschichte. Die Dynamik und Chemie zwischen den Figuren sucht im Genre ihres gleichen. Die offenen Questgebiete sind trotz ihrer Mängel gespickt mit interessanten Locations und belohnen erkundungsfreudige Spieler mit Verstecken und Geheimnissen. Die Kämpfe versprühen enorme Wucht, haben dank Block-Barriere-Gesundheitssystem und Taktik-Kamera besonders auf den höheren Schwierigkeitsgraden dennoch einen gewissen taktischen Anspruch. Grafisch lässt die Frostbite-Engine ihre Muskeln spielen, wodurch das Spiel auch heute noch ganz ansehnlich aussieht. Wer über viele, viele Spielstunden tief in ein reichhaltig ausgestaltetes Fantasy-Universum eintauchen will, ist hier genau richtig.

Entwickler: Bioware | Hersteller: Electronic Arts | Release: 20.11.2014

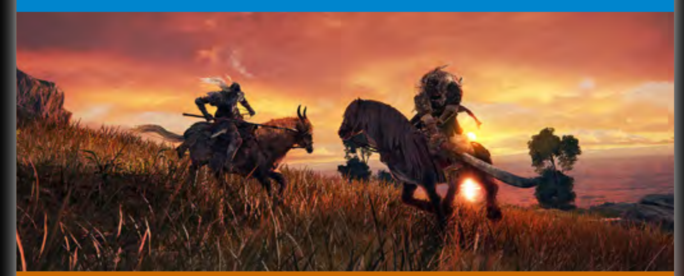
DRAGON QUEST 11

Bereits seit über 30 Jahren gehört Dragon Quest zu den festen Größen im Rollenspiel-Sektor und zu den auch in der westlichen Welt weithin bekannten JRPGs. Dragon Quest 11 ist der neueste und zugleich auch einer der besten Teile der Reihe. In unserem Test attestierten wir den Entwicklern, dass ihnen ein nutzerfreundliches und spannendes Abenteuer gelungen ist, das vor Charme und Witz nur so überquillt. Die packende Geschichte wartet mit allerhand interessanten Wendungen auf und mündet in mehreren Enden. Während des Abenteuers trefft ihr auf verschiedenste Charaktere, die mit ihren unterschiedlichen Charakterzügen für jede Menge Unterhaltung sorgen. Einige schließen euch als Begleiter an, die ihr dann in die bis zu vier Mann starke Gruppe aufnehmen könnt. Die Kämpfe laufen wie für viele JRPGs üblich im rundenbasierten Modus ab. Mit speziellen KI-Einstellungen lassen sich einzelne Helden oder gar die ganze Gruppe automatisieren. Ein rundum gelungenes Gesamtpaket, dass es schafft, klassisches JRPG und trotzdem modern zu sein.

Entwickler: Square Enix | Hersteller: Square Enix | Release: 29.07.2017



ELDEN RING



War die Dark-Souls-Reihe noch eher ein Kritiker- und Fanliebling, so hat es From Software mit seinem aktuellsten Spiel endgültig geschafft, in die breite Öffentlichkeit durchzubrechen. Und das hat seinen guten Grund: Elden Ring vereint die über die Jahre verfeinerten Mechaniken seiner geistigen Vorgänger und bettet sie in eine phänomenale, offene Spielwelt ein. Das Zwischenland besticht mit eindrucksvollem Artdesign, dichter Atmosphäre, viel Vertikalität und vor allem bergeweise Geheimnissen. Zum ausgiebigen Erkunden motiviert euch aber nicht nur das tolle Design der Karte, sondern auch der wie gehabt hohe Schwierigkeitsgrad. Die Kämpfe sind oft beinhart, aber durch die griffige Steuerung und die flexible Klassenentwicklung gnadenlos motivierend. Die Feinde sind zahlreich und mit etlichen Angriffsmustern und Tricks ausgestatten, dank derer ihr euch bis zum Schluss selten auf die Faule Haut legen könnt. Zudem bietet Elden Ring ein gigantisches Roster an Obermotzen, die oft mit spektakulärer Inszenierung bestechen. Beißt ihr euch an einer Stelle völlig die Zähne aus, gibt es stets dutzende Orte, an denen ihr euer Glück versuchen könnt, wodurch Elden Ring auch für Einsteiger einen Ticken zugänglicher daherkommt, als seine Seelenverwandten. Gute Nerven und Geduld sind zwar immer noch vonnöten – wer die aber mitbringt und sich nicht unterkriegen lässt, wird über 100 Stunden lang großartig und anspruchsvoll unterhalten.

Entwickler: From Software | Hersteller: Bandai Namco | Release: 25.02.2022

KATHARINA EMPFIEHLT

Das Genre ist ein vielseitiges Ökosystem – darf es westlich sein, eher textlastig, rundenbasiert oder actionreich, lieber mit asiatischer Note, inklusive viel Händchenhalten oder im Idealfall so kryptisch wie möglich? In dieser Liste sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein. Sogar für Leute, die es mögen, wenn die Charaktere aussehen, als hätten sie in Schmalz gebadet! Aber Schmalz, äh, Scherz bei Seite: Nicht hier aufgeführt ist der Meilenstein The Elder Scrolls 3: Morrowind. Das Bethesda-RPG bot eine wahnsinnige Freiheit sowie eine Welt, die man mit ihren Pilzstädten und Aschewüsten nicht schon in hunderten Spielen gesehen hat. Noch ein Tipp für Japano-Fans: Persona 4 Golden ist ein Meisterwerk. Und hat schon jemand Dark Souls erwähnt?



MATTHIAS EMPFIEHLT

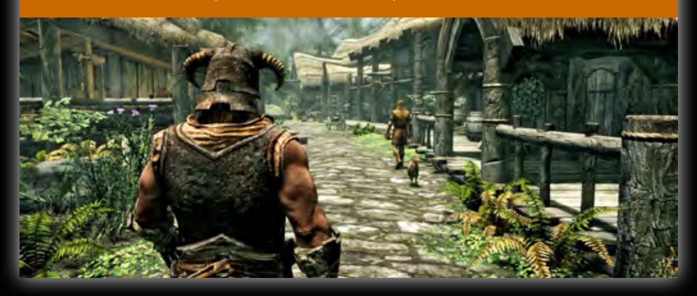
Viele der hier auf diesen Seiten aufgeführten Spiele gehören natürlich auch zu meinen Highlights des Genres. Eines meiner liebsten Spiele überhaupt steht direkt links von diesem Kasten. Aber es gibt auch ein paar weniger beachtete Rollenspiel-Perlen, die ich jedem Genre-Fan empfehlen kann. Zum Beispiel Kingdoms of Amalur: Reckoning, das mich mit seiner atmosphärischen Fantasywelt immer wieder begeistert. 2020 erschien ein ganz ordentliches Remaster des Spiels und vor einigen Monaten sogar eine komplett neu entwickelte Erweiterung. Einen besonderen Platz in meinem Herzen nimmt auch Divinity 2: Ego Draconis ein. Der einzige Third-Person-Ableger der Divinity-Reihe hatte einen ganz eigenen Charme - und hey, man spielt einen Drachen.



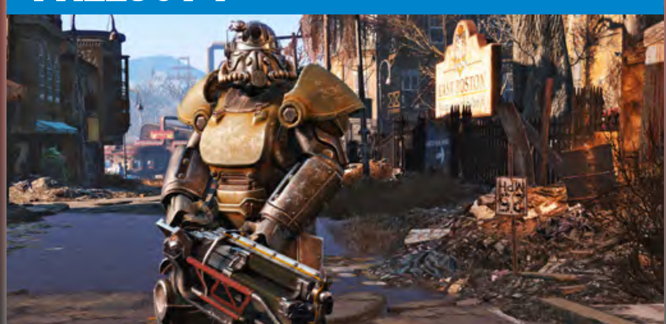
THE ELDER SCROLLS: SKYRIM

Als Skyrim am 11.11.2011 erschien, entführte es unzählige Spieler in die fantastische Welt von Himmelsrand, wo totale Freiheit und das unvergleichliche Bethesda-Spielgefühl warteten. Mit über 30 Millionen verkauften Exemplaren wurde The Elder Scrolls 5 zu einem der erfolgreichsten Rollenspiele überhaupt. Zu diesem Erfolg beigetragen hat sicherlich auch die Tatsache, dass die Entwickler das Spiel über die Jahre immer wieder auf neuen Plattformen veröffentlicht haben. Im Vergleich zu vielen anderen Genre-Vertretern glänzt Skyrim nicht mit einer alles überstrahlenden Geschichte und erinnerungswürdigen Charakteren. Stattdessen ist die gigantische Spielwelt mit ihren unzähligen Möglichkeiten, spannende Abenteuer zu entdecken, der zentrale Star des Spiels. Zur Zeit der Veröffentlichung galt die optische Darstellung der Spielwelt als wunderschön und gehörte zum Besten, was Open-World-Spiele zu bieten hatten. Mit Tag- und Nachtwechseln, Effekten wie Nebel und Wetter, die lebendige Fauna und den NPCs die ihrem Tagwerk nachgehen erzeugt Himmelsrand eine wunderbare Atmosphäre, in der man sich schlicht verlieren konnte. Die offene Charakterentwicklung stellte es uns frei, wie wir unseren Helden spielen. Aber egal ob mit Magie, Bogen oder Nahkampfwaffe, die Kämpfe sind wuchtig und machen Spaß. Durch die völlige Offenheit für Mods lebt das Spiel bis heute und lässt sich auch optisch noch wesentlich hübscher machen, als vor neun Jahren aussah.

Entwickler: Bethesda | Hersteller: Bethesda | Release: 11.11.2011



FALLOUT 4



Es gab Zeiten, in denen stand Fallout noch für ruhiges, taktisches Gameplay, das mit Action so gar nix am Hut hatte. Doch unter Bethesdas Führung wurde aus Fallout ein waschechtes Open-World-Spiel, das seine Rundenkämpfe über Bord warf und stattdessen lieber auf Ballerspaß im Ego-Shooter-Stil setzte. Wo sich die Action in Fallout 3 und Fallout: New Vegas noch vergleichsweise in Grenzen hielt, nimmt sie in Fallout 4 eine wesentlich größere Rolle ein – auch weil die Entwickler den Rollenspielerkern spürbar reduziert haben. Zwar gibt es immer noch ein umfangreiches Talentesystem, tonnenweise Loot, zig interessante Quests, Crafting und so weiter, doch das Charaktersystem wurde im Vergleich zu den Vorgängern ebenso entschlackt wie die Entscheidungsfreiheit in Quests und Dialogen. Das schmeckte natürlich nicht jedem Fan, doch unterm Strich ist Fallout 4 trotzdem ein sehr gutes Endzeit-Action-RPG, das sich immer noch größter Beliebheit erfreut. Schon allein mit seiner riesigen, toll designten Spielwelt, den vielen Waffen und Items und den spaßigen Kämpfen hat Fallout 4 enorm viel zu bieten. Eine aktive Mod-Community kümmert sich außerdem darum, dass das Spiel ständig erweitert und verbessert wird – das macht Fallout 4 auch heute noch empfehlenswert, vor allem auf dem PC.

Entwickler: Bethesda | Hersteller: Bethesda | Release: 10.11.2015

FINAL FANTASY 7: REMAKE

Das originale Final Fantasy 7 erschien zwar schon im Jahr 1997, doch bis heute wird es von vielen JRPG-Fans verehrt. Den Einfluss des Kult-Spiels spüren wir noch heute: Es brachte nicht nur mehrere Ableger und einen kompletten Film, sondern auch ein aufwändiges Remake hervor. Dabei hat Square Enix weitaus mehr getan, als das alte Spiel einfach nochmal in hübsch nachzubauen: Final Fantasy 7: Remake behält zwar die dramatische Story des Originals bei, würzt das Ganze aber mit neuen Charakteren und Ereignissen – falls ihr dem Shinra-Konzern also schon einmal die Stirn geboten habt, dürft ihr euch auf einige Überraschungen freuen. Vor allem aber wurde das Gameplay völlig umgekrempelt, anstelle der einst rundenbasierten Gefechte gibt es nun ein schnelles, elegantes und vor allem actionlastiges Kampfsystem, das eure Reflexe fordert. Durch das ziemlich lineare Leveldesign und die eher geringen Möglichkeiten, eure Helden weiterzuentwickeln, ist das Remake zwar im Grunde nur ein Rollenspiel light, doch das tut der famosen Erzählung und der erstklassigen Präsentation keinen Abbruch. Das Spiel umfasst allerdings nur den ersten Teil der Handlung, denn die soll erst mit mehreren umfangreichen Nachfolgespielen abgeschlossen werden – wer sich davon nicht abschrecken lässt, hat hier ein erstklassiges Action-RPG vor sich.

Entwickler: Square Enix | Hersteller: Square Enix | Release: 16.12.2021

HORIZON: ZERO DAWN



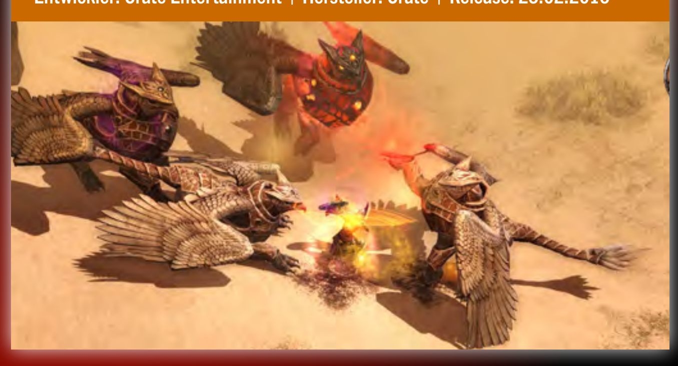
Ein Spiel wie Horizon hätte man den Killzone-Machern wohl kaum zugetraut. Doch die Niederländer legten 2017 einen echten Kassenschlager hin, der Fans wie Kritiker begeistern konnte. Das Endzeit-Abenteuer um Heldin Aloy, die sich in einer atemberaubend schönen Wildnis gegen mächtige Roboter-Kreaturen zur Wehr setzt, konnte reihenweise Top-Wertungen einfahren und gilt als eines der meistverkaufen PS4-Games überhaupt. Kein Wunder, denn Horizon ist ein hervorragend spielbarer Mix aus Action-, Adventure- und Rollenspiel geworden, der obendrein von einer guten Story zusammengehalten wird. So erkundet ihr die wunderschöne offene Welt, bestreitet taktisch fordernde Kämpfe gegen fantastisch gestaltete Maschinenwesen, schleicht euch durch brenzlige Situationen, sammelt Ausrüstung und Rohstoffe. Nebenbei sackt ihr Erfahrungspunkte ein, steigt im Level auf und entwickelt die Heldin über einen kleinen Talentbaum weiter. Neue Haupt- und Nebenaufträge gibt's in belebten Dörfern voller NPCs, spätestens hier blitzen dann auch die Rollenspiel-Einflüsse deutlich durch. Die Quests verlaufen zwar linear, doch immerhin darf man in Dialogen gelegentlich Entscheidungen treffen, die sich darauf auswirken, wie manche Charaktere auf die Heldin reagieren. Alles in allem ein erstklassiges Action-Rollenspiel, das nach Jahren PS4-Exklusivität mittlerweile auch als sehr gute Umsetzung für den PC erhältlich ist. Hoffen wir auf Ähnliches für den kürzlich für Playstation erschienenen Nachfolger …

Entwickler: Guerrilla Games | Hersteller: Sony | Release: 07.08.2020

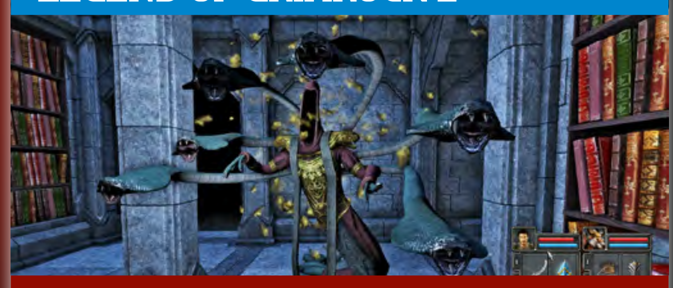
GRIM DAWN

Lange Jahre tobte der Streit, welches Action-RPG wohl besser sei, Diablo 3 oder Grim Dawn – für uns hatte der Indie-Hit immer etwas die Nase vorn gegenüber Blizzards Monsterhatz. Mittlerweile gibt's aber das großartige Diablo 2: Resurrected und wir sagen: Spielt einfach beides. Denn auch wenn die neue Inkarnation von Diablo 2 fast alle Action-RPG-Gelüste befriedigt, hat Grim Dawn jede Menge zu bieten. Das PC-exklusive Hack-and-Slay stellt den geistigen Nachfolger zu Titan Quest dar und kommt mit einer riesigen, handgemachten Spielwelt daher, die bis zum Bersten gefüllt ist mit Monstern und Loot. Ein duales Klassensystem mit übersichtlichen Talentbäumen erlaubt jede Menge unterschiedliche Builds, zumal noch ein riesiger passiver Talentebaukasten hinzu kommt, in dem man seinen Helden weiter spezialisieren kann. Die Story gewinnt zwar keinen Innovationspreis, doch immerhin führen jede Menge Quests gelungen durchs Abenteuer. Und auch wenn die Präsentation dabei nie ans große Blizzard-Vorbild heranreicht, sorgt die trostlose, düstere Stimmung trotzdem dafür, dass man sich an Diablo 2 erinnert fühlt. Wer seine Monster ausschließlich am PC totkloppen will, ist in Grim Dawn also bestens aufgehoben!

Entwickler: Crate Entertainment | Hersteller: Crate | Release: 25.02.2016



LEGEND OF GRIMROCK 2



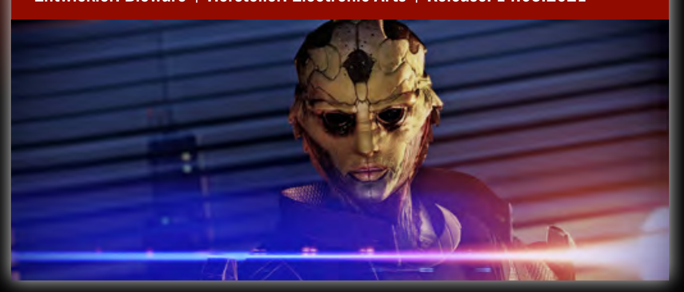
Legend of Grimrock 2 wirkt ein wenig aus der Zeit gefallen. Das Sub-Genre der Dungeon Crawler verhalf den Rollenspielen zwar zu ihrem Sprung ins 3D-Zeitalter, aber heutzutage ist diese Form des Spieldesigns kaum noch geläufig. Das Spiel der Indie-Entwickler von Almost Human Games ist also eine seltene, aber umso erfreulichere Ausnahme. Denn in jedem Fall handelt es sich um ein erstklassiges Rollenspiel. Es begeistert mit kniffligen und intelligenten Rätseln, einem motivierenden Item-System und einer detailreichen Spielwelt, in der es jede Menge zu entdecken gibt. Mit einer vierköpfigen Party, die ihr aus einem großen Angebot an Rassen und Klassen zusammenstellt, geht es in der Ego-Perspektive Schritt für Schritt von einer Kachel des Levels zur nächsten und lediglich mit 90 Grad-Drehungen durch eine fantastische Fantasywelt. Allerdings beschränkt sich Grimrock 2 nicht mehr nur auf Dungeons wie sein Vorgänger, sondern bietet auch eine große und frei erkundbare Oberwelt. Die Handlung über die Insel, auf der ihr mit eurer Heldentruppe strandet, und den Master of the Island steht dabei nicht im Vordergrund und wird nur am Rande in Form von einigen Texten erzählt. Stattdessen punktet das Spiel mit seinem tollen Retro-Spielgefühl und einer gelungenen Atmosphäre. Wem die an sich bereits sehr kniffligen Rätsel noch nicht schwer genug sind, kann sich zudem in einem Hardcore-Modus probieren.

Entwickler: Almost Human | Hersteller: Almost Human | Release: 15.10.2014

MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION

Der erste Teil der Mass-Effect-Reihe feiert in diesem Jahr bereits sein 15-jähriges Bestehen. Dennoch hat die Sci-Fi-Trilogie von Bioware um die Abenteuer von Commander Shepard bis heute nichts von seiner Faszination verloren. Entsprechend groß war die Begeisterung bei den Fans, als im vergangenen Jahr endlich das langersehnte Remaster der drei Spiele erschien. Besonders bei der Modernisierung des ersten Teils haben die Entwickler Erstaunliches geleistet. Umfangreiche grafische Verbesserungen und sinnvolle Anpassungen im Gameplay heben das Spiel auf ein vergleichbares Niveau mit den technisch deutlich ausgereifteren Nachfolgern. Aber auch Teil 2 und 3 wurden grafisch an die Moderne angepasst. Unverändert grandios bleiben die Spiele natürlich auf der inhaltlichen Ebene. Als Commander Shepard kommt der Spieler einer gewaltigen Bedrohung für die galaktische Gemeinschaft auf die Spur, die alles Leben in der Milchstraße auszulöschen droht. In einem packenden Abenteuer gilt es, über alle drei Spiele hinweg dieses Schicksal abzuwenden. Die herausragende Erzählung, die fantastischen Charaktere, die Shepard um sich scharrt, und die vielen epischen Momente gehören auch heute noch zum Beste, was das Sci-Fi-Genre im Bereich der Videospiele zu bieten hat. Nicht umsonst haben schon vor über zehn Jahren Branchengrößen wie Gears-of-War-Schöpfer CliffyB die Reihe als das Star Wars der heutigen Generation bezeichnet.

Entwickler: Bioware | Hersteller: Electronic Arts | Release: 14.05.2021



MONSTER HUNTER: WORLD



In ihren 16 Dienstjahren hat Capcoms Monster-Hunter-Reihe zwar massenhaft Ableger gesehen, doch gegen Monster Hunter: World sehen die Vorgänger ziemlich alt aus. Das Action-Rollenspiel hat sich allein in den ersten zwei Jahren rund 15 Millionen Mal verkauft, sein Add-on Iceborn gar nicht mal mitgerechnet. Der gigantische Erfolg ist kein Zufall, denn Monster Hunter: World ist das mit Abstand beste und einsteigerfreundlichste Spiel der japanischen Action-RPG-Serie. Wenig überraschend dreht sich hier alles um die Freude an der Monsterjagd – was nicht heißen soll, es gäbe keine nette Hauptquestreihe, doch doch die muss sich klar hinter dem motivierenden Gameplay-Loop einreihen. Euer Job besteht in erster Linie darin, eines von zig abwechslungsreichen, toll animierten Riesenviechern genau zu studieren und ihre Schwachstellen herauszufinden. Dann versucht ihr, das Biest in einem spannenden Duell plattzumachen, entweder alleine oder im spaßigen Koop. Und wenn euch das gelingt, gibt's als Belohnung neue Rohstoffe, die ihr dann in euer Hauptquartier bringt. Dort nutzt ihr das gesammelte Material, um euch neue Ausrüstung herzustellen und zu verbessern, mit der ihr dann das nächste XXL-Monster in Angriff nehmen könnt. Durch sein vielschichtiges Craftingsystem und seine motivierende Kampfmechanik kann man locker hundert Stunden und mehr in Monster Hunter: World zubringen; wer sich drauf einlässt, bekommt hier also richtig viel Spiel fürs Geld.

Entwickler: Capcom | Hersteller: Capcom | Release: 09.08.2018

MARIA EMPFIEHLT

Natürlich steht Skyrim auf unserer Liste der besten Rollenspiele, denn schon in seiner Originalfassung ist das Spiel von Bethesda ein Meisterwerk, welches wie wenige Titel Einfluss auf die Popkultur hatte. Es gibt aber eine Mod, die Skyrim für RPG-Fans sogar noch besser macht. Enderal: Forgotten Stories ist eine Total-Conversion. Das bedeutet, ihr bekommt Skyrim, aber mit komplett neuer Spiellandschaft, neuem Skill- und Klassensystem und eigenständiger Geschichte – komplett vertont! Und das Beste daran: Enderal gibt's in der Grundfassung kostenlos bei Steam. Wenn ihr das Skyrim-Klassensystem gewohnt seid, wird euch der Start ins neue Abenteuer möglicherweise etwas schwer vorkommen. Dranbleiben lohnt sich, denn hier bekommt ihr kostenlos ein richtig tolles Abenteuer.



FELIX EMPFIEHLT

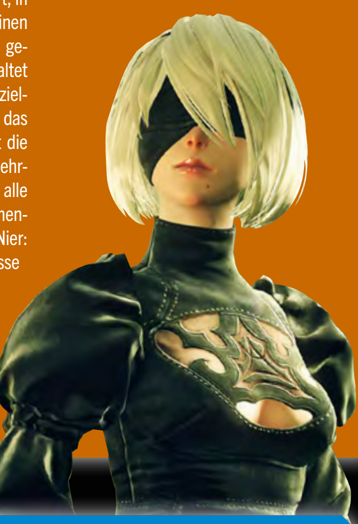


Von allen RPGs, die ich den letzten Jahren gespielt habe (und wenige waren es nicht), ist mir ein Exemplar besonders gut in Erinnerung geblieben: West of Loathing, ein wundervoll bescheuertes Wildwest-Rollenspiel in Strichmännchen-Optik. Oh, ich hatte null Erwartungen. Aber nach fünf Minuten wusste ich: Das Ding wird durchgespielt! West of Loathing ist bis zur letzten Textzeile vollgestopft mit Gags, die nicht nur versuchen, lustig zu sein – sie sind es auch. Aber auch die inneren Werte stimmen: Es gibt viel zu entdecken und zu sammeln, ein robustes Charaktersystem, klassische Rundenkämpfe, jede Menge Quests, Secrets und ein paar Entscheidungen, die den Spielverlauf verändern. Das Indie-Juwel gibt's zwar nur auf Englisch, aber wen das nicht stört, kann die 11 Euro bedenkenlos investieren. Dankt mir später!

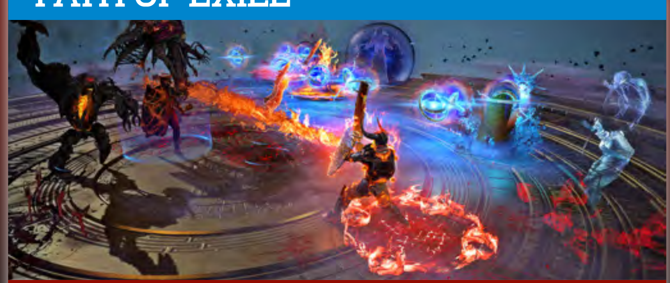
NIER: AUTOMATA

Nur selten gelingt es einem Spiel, motivierendes Gameplay mit einer tiefsinnigen Story zu verbinden. Nier: Automata ist so ein Ausnahmefall. Das eigenwillige Sci-Fi-Action-Rollenspiel stammt aus der Feder von Drakengard-Erfinder Yoko Taro und wurde von Platinum Games entwickelt – die gelten spätestens seit Bayonetta und Vanquish als Top-Adresse für japanische Actionkunst, den aktuellen Reinfall Babylon's Fall mal ausgeklammert. In Nier: Automata begleitet ihr die fühlenden Androiden 2B und 9S durch eine trostlose Zukunft, in der außerirdische Maschinenwesen einen Großteil der Menschheit von der Erde gescheucht haben. Nach und nach entfaltet sich ein interessanter Plot, der existenzielle Fragen über das menschliche Sein, das Leben und den Tod aufwirft. Dabei ist die Geschichte voll darauf ausgelegt, mehrmals durchgespielt zu werden, bis man alle Endsequenzen erlebt und die Zusammenhänge verstanden hat. Gleichzeitig ist Nier: Automata aber auch einfach ein klasse gemachtes Action-Abenteuer, das vor allem in den Gefechten zu Hochform aufläuft. Nah- und Fernkampf gehen geschmeidig ineinander über und sorgen besonders in den bildgewaltigen Bosskämpfen für ein packendes Actionballett. Nebenbei bekommt man auch einiges an Abwechslung geboten, zum Beispiel wenn sich Nier: Automata mit seinen häufigen Kamerawechseln kurzzeitig wie ein Sidescroller oder ein Bullet-Hell-Shooter präsentiert. Alles in allem ein faszinierendes Erlebnis, wenn man sich drauf einlässt.

Entwickler: Platinum Games | Hersteller: Square Enix | Release: 17.03.2017



PATH OF EXILE



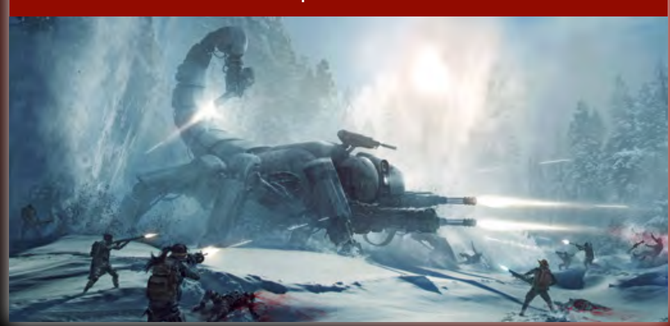
Für beutesüchtige Monsterjäger ist Path of Exile fast schon ein Pflichttitel. Hier gibt's praktisch alles, was man von einem Spiel im Diablo-Format erwarten darf: Massenhaft zufallsgenerierte Areale, bergeweise Beute, abwechslungsreiche Gegner, düsteres Design, eine brauchbare Story mit vollvertonten Charakteren. Das Highlight von Path of Exile ist aber sein flexibles Skillsystem: Neue Fähigkeiten erbeutet ihr einfach als Loot, das lädt zum Experimentieren ein. Zusätzlich haben die Skills Sockelfassungen, die ihr mit Supportgems bestücken könnt, um so eure Fähigkeiten weiter anzupassen und mit der Zeit zu verbessern. Hinzu kommt ein gigantischer Talentbaum, in dem ihr eure Attribute ausbaut und neue Fähigkeiten und passive Boni lernt, mit denen euer Held irgendwann zur einzigartigen Kampfmaschine mutiert. Bis dahin ist es allerdings ein vergleichsweise weiter Weg, denn bis euer Held so wuchtig austeilt wie in einem Diablo, gehen erst mal einige Stündchen ins Land. Damit das auch langfristig Spaß macht, wird Path of Exile fleißig von den Entwicklern gepflegt und mit frischen Inhalten versorgt. Nebenbei ist Path of Exile auch ein Paradebeispiel dafür, wie faires Free2Play auszusehen hat – ihr bekommt das Spiel grundsätzlich umsonst, könnt euch für Echtgeld aber optionales Zeug wie mehr Truhenplatz oder Kosmetik kaufen. Trotzdem ist Path of Exile nicht die erste Wahl für Neueinsteiger, die schiere Menge an Content dürfte so manchen einfach erschlagen. Ein Nachfolger soll nach aktuellem Stand 2024 erscheinen.

Entwickler: Grinding Gear | Hersteller: Grinding Gear | Release: 23.10.2013

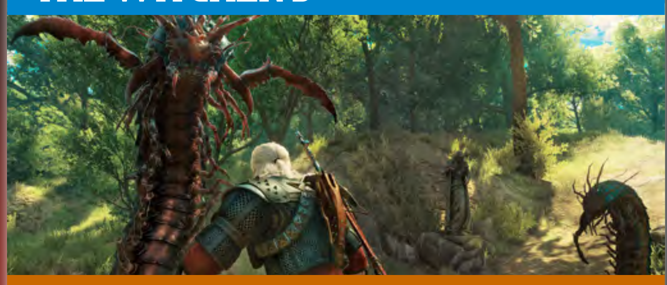
WASTELAND 3

Wasteland lieferte einst die thematische Grundlage aus der fast ein Jahrzehnt später die legendäre Fallout-Reihe hervorgehen sollte. Brian Fargos Meisterwerk selbst war bis auf den Erstling von 1988 jedoch keine große Seriengeschichte beschieden. Das änderte sich erst 2014 als Fargo und die Entwickler von inXile Entertainment endlich einen Nachfolger zum Klassiker veröffentlichten. Dieser war an einigen Ecken und Kanten noch sehr ungeschliffen, aber mit Wasteland 3 besserten die Macher viele dieser Probleme aus und landeten wieder einen Rollenspiel-Hit. Als größte Stärken attestierten wir dem Titel im Test seine lebendige und spannende Spielwelt, die verrückten Charaktere, die liebevoll umgesetzten Ideen, ein packendes, rundenbasiertes Kampfsystem und knüppelharte Entscheidungen. Das Spiel glänzt also auf breiter Front in vielen Aspekten, die für ein gutes Rollenspiel wichtig sind. Sehr angenehm ist auch, dass die Entwickler die Benutzerführung im Vergleich zum sperrigen Vorgänger deutlich verbessert haben. Wir müssen lediglich davor warnen, dass die deutsche Übersetzung ein paar Schwächen aufweist. Wen das nicht stört, oder wer auch mit der englischen Fassung klarkommt, den erwartet ein umfangreiches Rollenspiel mit locker 100 Stunden Spielspaß.

Entwickler: inXile | Hersteller: Deep Silver | Release: 28.08.2020



THE WITCHER 3



Lange Zeit schien es kaum möglich, epische offene Spielwelten in einem Rollenspiel mit einer packenden Geschichte und herausragenden Charakteren zu vereinbaren. Doch dann kam CD Projekt Red mit The Witcher 3 um die Ecke und setzte einen neuen Maßstab. Hier bekommen Spieler eine wunderschöne Mittelalter-Fantasywelt mit vielen spielerischen Freiheiten und gleichzeitig fantastisch geschriebene Quests, Charaktere und Entscheidungen geboten. Besonders die intelligente Verwebung von Haupt- und Nebenaufgaben sorgten für Begeisterung. Nicht umsonst wird zum Beispiel die berüchtigte Baron-Questreihe bis heute als Paradebeispiel für exzellent umgesetzte und in das Gesamterlebnis integrierte Nebenquests herangezogen. Im Zentrum steht mit Geralt von Riva ein charismatischer Protagonist mit dem wir uns in spaßigen und fair gestalteten Kämpfen gegen Monster und andere Gegner behaupten. Dabei stehen verschiedene Spielstile mit Schwerpunkt auf Schwertkünsten, Magiezeichen und Alchemie zur Auswahl, die sich über Perks und Handwerk individualisieren lassen. Nach Release spendierten die Entwickler dem Spiel dann noch zwei große Erweiterungen. Heart of Stone und vor allem das brillante Blood & Wine bringen noch mehr tolle Geschichten, Umgebungen und Abenteuer ins Spiel. Alles zusammen ergibt einen gewaltigen Umfang, mit dem man ohne Probleme weit über 100 Stunden beschäftigt und vor allem jederzeit bestens unterhalten ist.

Entwickler: CD Projekt Red | Hersteller: CD Projekt | Release: 19.05.2015

Genre: Action-Adventure
Entwickler: TT Games
Hersteller: Warner Bros.
Termin: 05. April 2022

Lego Star Wars
Die Skywalker Saga

it Lego Star Wars: Die Skywalker Saga soll die angestaubte Lego-Formel ein für alle Mal aufgefrischt werden. Unter anderem sollen bei diesem Unterfangen eine Third-Person-Kamera, ein nagelneues Kampfsystem sowie eine eindrucksvolle Open-World in Form von 24 Planeten aus allen Hauptfilmen helfen. Klappt das?

Von: Maci Naeem Cheema

Hätte jemand vor ein paar Jahren gesagt, dass ein Lego-Star-Wars-Spiel neben Elden Ring, Horizon: Forbidden West und Gran Turismo 7 zu den großen Hype-Titeln der ersten Jahreshälfte 2022 zählt, dann hätten vermutlich die meisten laut gelacht. Doch dank unzähliger Neuerungen und Überarbeitungen im Bereich Gameplay und Grafik sowie einem enorm attraktiven Open-World-Ansatz ist das nun tatsächlich der Fall! Entwickler TT Games werkelte fünf Jahre am neuen Steinchen-Abenteuer. Was dabei rumkommt, wie sich das Ganze in den ersten Spielabschnitten anfühlt und ob der Hype gerechtfertigt ist, klären wir in unserer letzten Vorschau zu Lego



Dank der neuen Kameraperspektive und gezielten Blaster-Schüssen ist es uns möglich, Sturmtruppler gekonnt aus der Fassung zu bringen.

Taktik im Klötzchen-Gewusel: Endlich ist es uns möglich, diverse Angriffe zu kombinieren und gezielte Lichtschwertwürfe oder Machtattacken zu nutzen.



Sith, Droide oder Kopfgeldjäger: Die über 300 spielbaren Figuren haben zwar alle freischaltbare Skills, teilen sich diese aber mit den Charakteren ihrer Kategorie.

Star Wars: Die Skywalker Saga vor dem Test!

Schluss mit „Spielt das Gleiche Spiel noch mal!“

Die unzähligen Lego-Spiele von TT Games, die 2005 mit Lego Star Wars: The Video Game ihr Debüt feierten, beruhen auf den größten Franchises der Entertainment-Landschaft. Ob Star Wars, Der Herr der Ringe, Harry Potter oder Marvel, gibt es eine Marke mit riesigem Fan-Support, so kann man sich sicher sein: TT Games werden ein Lego-Spiel draus basteln. Das hat auch tatsächlich über viele Jahre gut funktioniert, doch wie man am Paradebeispiel Ubisoft gesehen hat: Jede oft angewendete Gameplay-Formel wirkt irgendwann verstaubt und ausgelutscht. Dass es bei den zudem spielerisch simplen und monotonen Lego-Spielen irgendwann dazu kommen würde, war klar wie Grogus geliebte Knochenbrühe.

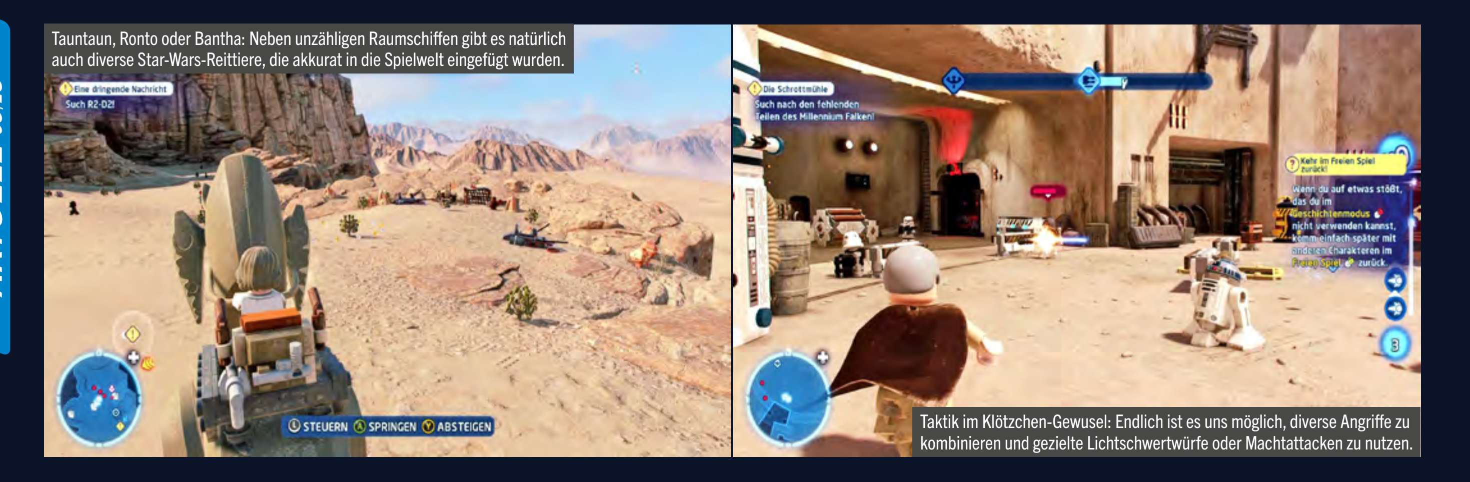
Nun ist damit aber endlich Schluss. TT Games präsentieren mit Lego Star Wars: Die Skywalker Saga ein dickes Paket mit den insgesamt neun Hauptfilmen des legendären Sternenkrieges zum Nachspielen. Dabei setzt man auf ein vollwertiges und nagelneues Kampfsystem, jede Menge Neuerungen in Bezug auf Level- und Rätsel-Design, eine halbwegs offene Spielwelt und vieles mehr. Euch ist es also möglich, die Original-Trilogie rund um Luke, Han und Leia zu spielen, aber auch die Prequels sowie die Disney-Sequels, die mit Rey eine neue Hauptfigur etablierten. Die aus fünf Missionen bestehenden Episoden präsentieren sich zwar in ihrer Struktur ähnlich, wie das in der Vergangenheit bereits zig Mal der Fall war, durch den frischen Open-World-Ansatz entsteht aber ein Star-Wars-Gefühl, wie es Fans innerhalb des Spiele-Kosmos nur selten zu Gesicht bekommen.

Mit Hypersprung in eine neue Klötzchen-Ära?

In unserer Anspielsession durften wir zwar einen Blick auf das liebevoll gestaltete Episoden-Menü werfen, bei dem man je einen Erstling der insgesamt drei Trilogien auswählt, uns wurde jedoch vom Entwicklerteam A New Hope als Wahl nahegelegt – verständlich. Kaum ein anderer Film strotzt vor so viel Nostalgie und Star-Wars-Flair. Ein bisschen schade fanden wir dennoch, das wir nicht frei alle Filme wählen konnten, uns hätte nämlich brennend interessiert, wie denn die neuwertige Klötzchen-Adaption einiger kontroverserer Filme wie beispielsweise des Disney-Finales Der Aufstieg Skywalkers ausgesehen hätte – damit müssen wir leider bis zum Test warten.

Die Intro-Mission von A New Hope entführt uns auf den Alderaan-Kreuzer Tantive IV, auf dem wir in Gestalt von Prinzessin Leia und Captain Antilles den Angriff des Imperiums abwehren und die Pläne des Todessterns sicherstellen müssen, umgesetzt im gewohnt charmanten Lego-Humor mitsamt professioneller Vertonung Dabei zeigen sich bereits in den ersten Spielsekunden unzählige Neuerungen: Statt auf eine statische Kameraperspektive zu setzen, wie das in der Vergangenheit der Fall war, präsentiert sich das neue Lego-Star-Wars-Abenteuer mit einer dynamischen Third-Person-Ansicht. Die gestaltet nicht nur das Erforschen der vielen ikonischen Orte weitaus faszinierender, sie bietet auch die Möglichkeit, mit

Billigflug von Tatooine nach Crait: Bei den insgesamt 24 Star-Wars-Planeten enthalten sind neben Klassikern wie Hoth oder Tatooine auch nagelneue Orte der Disney-Trilogie.



Tauntaun, Ronto oder Bantha: Neben unzähligen Raumschiffen gibt es natürlich auch diverse Star-Wars-Reittiere, die akkurat in die Spielwelt eingefügt wurden.

Taktik im Klötzchen-Gewusel: Endlich ist es uns möglich, diverse Angriffe zu kombinieren und gezielte Lichtschwertwürfe oder Machtattacken zu nutzen.

dem Kampfsystem moderne und neue Wege zu gehen. Damit feiern endlich eigenständiges Zielen sowie diverse Fähigkeiten wie gezielte Machtattacken oder Lichtschwertwürfe Einzug ins Lego-Universum.

Als Droid, Jedi oder Kopfgeldjäger ins Lego-Getümmel 2.0
Dabei sind die insgesamt über 300 spielbaren Figuren aus dem Star-Wars-Universum in diverse Gruppen aufgeteilt, unter anderem Helden, Jedis, Sith, Kopfgeldjäger und Droiden. Die haben dann je nach Kategorie unterschiedliche Fertigkeiten, die mithilfe gesammelter Kyber-Steine, die sich überall in der Spielwelt verstecken, freigeschaltet werden. Neue machtvolle Attacken, die Einfluss auf den bisherigen Gameplay-Ablauf nehmen, sollte man aber nicht erwarten. Einer der ersten Skills, den wir mit Luke Skywalker freischalten, ist beispielsweise eine erhöhte Sprintgeschwindigkeit. Auch wichtig zu erwähnen: Die Skillbäume innerhalb einer Kategorie werden geteilt, Obi-Wan Kenobi und Rey verfügen also über die exakt selben Kräfte.

Weitaus spannender wird es bei den taktischen Möglichkeiten in den humorvollen Kämpfen. Schießen wir zum Beispiel mit unserem Blaster gezielt auf die Köpfe von Sturmtrupplern, so verlieren diese ihren Helm und versuchen nervös und tollpatschig, ihren imperialen Gesichtsschutz wieder einzusammeln. Fokussiert man sich stattdessen auf die Füße, so kann man den Feinden beim Hüpfen auf einem Bein zugucken – tatsächlich spaßig.

Auch die Abwechslung bei Gegnern lockert das Spielgefühl erfrischend auf. Mal haben wir es mit Standard-Sturmtrupplern zu tun, an anderer Stelle mit speziellen Einheiten, die uns mit wuchtigem Lego-Geballer unter Beschuss nehmen. Ebenso ist es fortan möglich, diverse Angriffe in Kombos zu packen, mit dem Lichtschwert Angriffe zu parieren und vieles mehr. Das entwickelt sich natürlich nicht zu einem ähnlich komplexen Kampfsystem wie bei Star Wars Jedi: Fallen Order, ist aber im Vergleich zur Vergangenheit ein Rancor-Schritt in Richtung Zukunft – die berühmte Reptilien-Spezies gibt's übrigens auch als spielbaren Charakter!

Bei den steuerbaren Sternenkriegern darf man sich auf unterschiedliche Versionen von ikonischen Figuren freuen, wie beispielsweise Obi-Wan aus der Klonkrieg-Ära sowie seine gealterte Form Ben Kenobi, aber auch auf unterrepräsentierte Star-Wars-Charaktere wie Mama the Hutt oder den Anzellaner Babu Frik. Womit wir zu den größten Pluspunkten von Lego Star Wars: Die Skywalker Saga kommen – den wundervoll gestalteten Welten und dem faszinierenden Star-Wars-Flair der neuen Lego-Galaxie.

Neun Filme, 24 Planeten, eine Galaxie
Die komplett überarbeiteten Umgebungen präsentieren ein fantastisches Gesamtbild, das vor

Ein Tatooine Sunburn, bitte: Abseits der neun Star-Wars-Filme kann man auch nach Belieben ikonische Orte der weit, weit entfernten Galaxie erforschen.

Das sind nicht die Droiden, die ihr sucht: In speziellen Bereichen ist es uns möglich, Feinde durch die Macht zu manipulieren – spaßig und nützlich.

liebevoll gestalteter Details nur so strotzt – besonders, wenn man die Areale mit denen aus älteren Lego-Star-Wars-Spielen vergleicht. Anders als in der Vergangenheit zeigen sich Raumschiffe, egal ob in Innenräumen oder von außen, beinahe komplett zusammengesetzt aus Lego-Steinchen. Darüber hinaus sorgt die neue Licht-Engine für wundervolle Spielmomente, die besonders in den Open-World-Arealen schön zur Geltung kommen und ein nostalgisches Gefühl erschaffen, das perfekt zum großen Star-Wars-Universum passt.

Je weiter wir die verschiedenen Filmgeschichten spielen, desto mehr Planeten und Umgebungen werden freigeschaltet, die wir dann mit Charakteren unserer Wahl frei erkunden dürfen. Bei den insgesamt 24 Planeten finden sich berühmte Star-Wars-Orte wie Tatooine, Coruscant oder Bespin, aber auch neue Schauplätze wie der mit rotem Salz überzogene Planet Crait. Darin gibt es dann auch zig Geheimnisse wie die für das Skillsystem wichtigen Kyber-Steinchen oder spaßige Rätsel zu finden, die endlich mehr von uns abverlangen als das absolute Minimum. Darüber hinaus hat uns sehr gut gefallen, dass man tatsächlich ab und an Entscheidungen treffen kann, wie man in einem gewissen Level voranschreiten möchte – das hat, soweit wir das bisher beurteilen können, keinen sonderlich großen Einfluss, verleiht dem simplen Spielprinzip aber eine auflockernde Note.

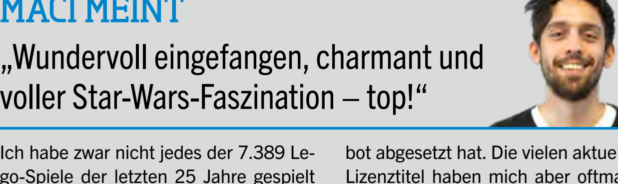
Viel Neues trifft auf altbekannte Faszination

Das alles ergibt ein spannendes Lego-Abenteuer, das sich nicht vor anderen aktuellen Spielen zu verstecken braucht. Die große Stärke dabei bleibt tatsächlich exakt die Eigenschaft, die Lego-Spiele in der Vergangenheit so groß und beliebt gemacht hat: der unverkennbare Charme und witzige Humor voller Wortspiele und kluger Anspielungen. Wenn zu Beginn von A New Hope unser Held Luke Skywalker beispielsweise heimlich an einer blauen Milch schlürft, dann ist das in Bezug auf Star Wars Episode 8: Die letzten Jedi überaus amüsant. Für Star-Wars-Fans gibt es neben der albernen Interpretation der kompletten Original-Geschichte eine Star-Wars-Atmosphäre, die man im Bereich der Videospiele nur selten zu Gesicht bekommt. Alle erwähnten Punkte sind starke Argumente für das neue Lego-Abenteuer, am eindrucksvollsten fanden wir aber tatsächlich ebendiese großartig eingefangene Stimmung. Stehen wir als Luke Skywalker zu Beginn seiner langen Reise zum ehrwürdigen Jedi-Meister in den Dünen von Tatooine und erblicken den hübsch gestalteten Himmel mitsamt seiner zwei Sonnen, dann müssen wir zugeben: Schon lange hat uns kein Star-Wars-Spiel mehr so stark das Gefühl gegeben, in einer weit, weit entfernten Galaxie voller Nostalgie an alte Tage zu denken. Hach, schön.

Lego Star Wars: Die Skywalker Saga erscheint am 05. April 2022 für alle aktuellen Spieleplattformen, inklusive Nintendo Switch! Darüber hinaus dürfen sich Fans auf Post-Launch-Content zu Rogue One, Solo, The Mandalorian und vieles mehr freuen – mitsamt Fan-Liebling und Vielfraß Grogu, der wird aber leider nicht spielbar sein und rein als Kumpane für Mando dienen. ❑



Star-Wars-Flair trifft Lego-Charme: Berühmte Star-Wars-Momente werden mit viel Liebe umgesetzt, verzichten dabei aber nicht auf den beliebten Lego-Humor – toll!



MACI MEINT

„Wundervoll eingefangen, charmant und voller Star-Wars-Faszination – top!“

Ich habe zwar nicht jedes der 7.389 Lego-Spiele der letzten 25 Jahre gespielt – hat das überhaupt irgendjemand?! –, würde aber dennoch behaupten, dass ich so einige Lego-Abenteuer über die vielen Jahre hassen und lieben gelernt habe. Mein absoluter Favorit bleibt dabei weiterhin unangefochten das 1997 veröffentlichte Lego Island, das sich damals wunderbar durch viel Charme und Humor vom restlichen Spieleangebot abgesetzt hat. Die vielen aktuelleren Lizenztitel haben mich aber oftmals so gelangweilt, dass es nicht mal für eine Spieldauer von zwei bis drei Stunden gereicht hat. Das neue Steinchen-Adventure von TT Games hat mich aber endlich wieder richtig gepackt – ob die Qualität über einen Spielverlauf von 20 Stunden (inklusive des Totalausfalls The Rise of Skywalker, oh weh!) gehalten werden kann, muss sich aber erst noch zeigen.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Avalanche Software
Hersteller: Warner Bros.
Termin: Ende 2022

Hogwarts Legacy

Statt Harrys Geschichte endlich unser eigenes Abenteuer in Hogwarts erleben? Mit Hogwarts Legacy gehört dieser Traum bald nicht mehr der Vergangenheit an.

Von: Antonia Dreßler

Mehr als eine Generation hat vergeblich an ihrem elften Geburtstag auf einen Brief gewartet, der sie als Hexe oder Zauberer outet und einlädt, in die fantastische Welt der Magie einzutauchen. Wer braucht schon Mathe, Deutsch oder Sportunterricht, wenn er Zauberkünste, Zaubertränke und Wahrsagen im Stundenplan stehen hat?

Dank Warner Bros. und Avalanche Software ist dieser Wunsch zumindest virtuell greifbarer denn je. Zwar steht für das Spiel Hogwarts Legacy noch kein Veröffentlichungsdatum fest, aber immerhin ein Zeitraum wurde genannt: Der Titel soll in der Weihnachtszeit dieses Jahres erscheinen. Laut Game Director Alan Tew legt das Spiel seinen Fokus vor allem auf die Freiheit der Spieler, Magie auf ihre eigene Art zu erkunden und zu nutzen. Genauso wichtig sind aber die Ereignisse, die man sich schon als Kind immer wieder ausgemalt hat. Die Zuweisung in ein Hogwarts-Haus, der Besuch des Dorfes Hogsmeade, das Entdecken geheimer Orte und natürlich das Besiegen von bösen Zauberern und Kreaturen.

Der Auserwählte

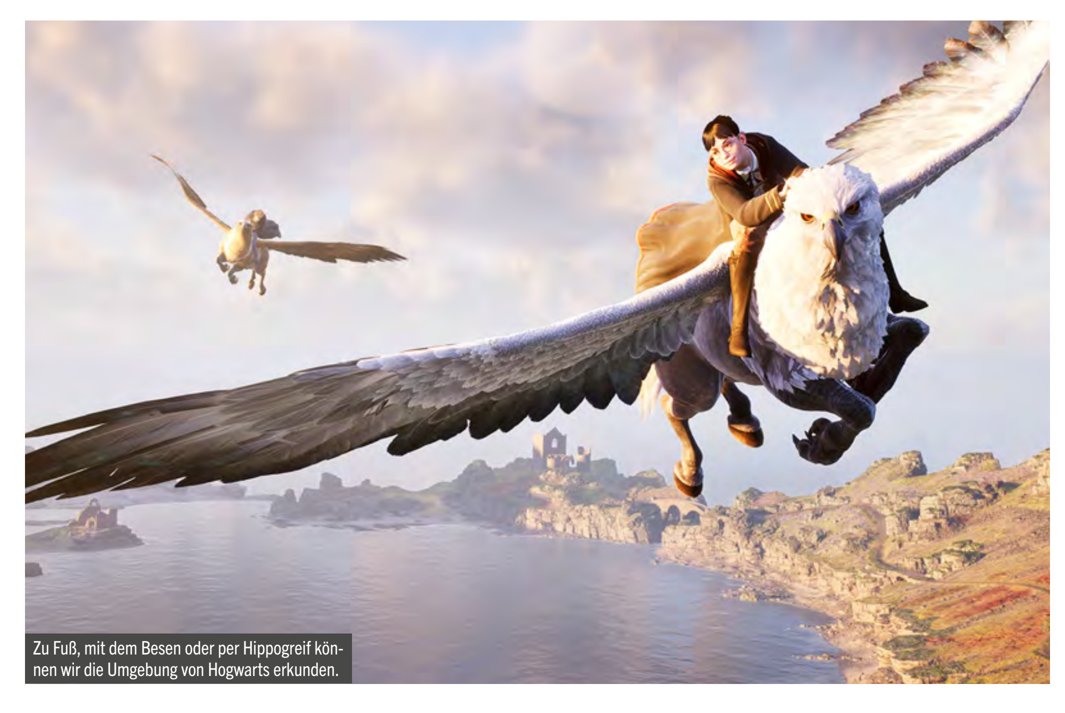
Ganz schütteln wir Harrys Vermächtnis aber nicht ab und so sind natürlich auch wir der Auserwählte, der Fähigkeiten hat, die über das normale Maß weit hinaus gehen. Und wir sind ebenfalls eine kleine Sensation, denn wir werden erst im fünften Jahr an die Schule für Zauberei und Hexerei geholt. Dort wartet natürlich auch ein Professor auf uns, der uns an die Hand nimmt und auf Abenteuer entführt. Nein, das ist nicht Professor Dumbledore – Hogwarts Legacy spielt Ende des 19. Jahrhunderts und so sind zwar viele Orte bekannt, sämtliche Charaktere tauchen aber zum ersten Mal auf. Es ist zwar durchaus möglich, jemanden mit dem Namen Weasley zu treffen, darüber


Wir entscheiden in welches Haus wir kommen. Eine Frage, die die Potter-Fans schon lange beschäftigt.


Freunde können wir auch in anderen Häusern finden. Einen grundsätzlichen Hass gibt es im Gegensatz zu den Büchern und Filmen nicht, nur eine Rivalität.

hinaus erleben wir aber eine komplett neue Geschichte. Neben einer Goblin-Rebellion, mehreren Oberschurken, politischen Verstrickungen mit dem Ministerium und uralter Magie gibt es noch viel mehr zu sehen in und um Hogwarts herum.

Ein Hauptaspekt davon, Schüler zu sein, ist den Unterricht zu besuchen. Vorstellbar ist ein System wie in früheren Harry-Potter-Spielen, bei dem die Unterrichtszeiten schlicht an eine Hauptquest gekettet sind, so dass wir genügend Zeit haben, auf Erkundungstour zu gehen. Im Unterricht lernen wir neue Fähigkeiten, Rezepte und den Umgang mit magischen Tierwesen, die die Welt um Hogwarts herum bevölkern. Diese Welt soll lebendig und belebt sein: NPCs und Händler treiben sich im schottischen Hochland herum, es gibt Rätsel zu Lösen und Verliese zu erkunden.


Zu Fuß, mit dem Besen oder per Hippogreif können wir die Umgebung von Hogwarts erkunden.

Personalisiertes Abenteuer

Auch in der Schule treffen wir auf einige interessante Charaktere aus verschiedenen Häusern, mit denen wir uns sogar anfreunden können. Anscheinend ist unsere Freundschaft mit anderen Schülern wohl auch hausübergreifend möglich, also dass wir als Gryffindor-Schüler auch mit jemandem aus Slytherin befreundet sein können. Ist die Freundschaft tief genug, gibt es wohl auch spezifische Quests und Fähigkeiten, die unser gewählter Begleiter mit sich bringt.

Die vielen Entscheidungen, die wir im Spiel treffen werden, dürften für einen hohen Wiederspielwert sorgen. Zudem kann man sich je nach Spezialisierung auf ein etwas anderes Gameplay freuen. So ist es möglich, sich unsichtbar an Feinde ranzuschleichen und sie leise auszuschalten oder laut mit explosiven Fässern um sich zu werfen. Neben verschiedenen Zauberspruchschulen können aber auch andere Fähigkeiten im Kampf angewendet werden. Wer sich vorher die richtigen Tränke braut oder die richtigen Pflanzen züchtet, kann diese mit in den Kampf nehmen und sich immense Vorteile verschaffen.

Raum der Wünsche

Alraunen, die unsere Gegner betäuben, lassen sich im Raum der Wünsche anbauen – ein Ort, der sich ausschließlich uns und einem befreundeten Hauselfen namens Deek öffnet. Dieser Raum passt sich unseren Bedürfnissen an und so haben wir Beete oder Trankbrau-Stationen, an denen wir uns unter Aufwand von Materialen und Wartezeit eindecken können. Obwohl wir bei manchen Gegenständen teilweise mehrere Echtzeitstunden warten müssen, bis sie fertig sind, hat Avalanche versichert, dass es keine Mikrotransaktionen geben wird. In diesem „Hauptquartier" schalten wir auch ein Vivarium frei – ein Ort, an dem wir fantastische Tierwesen großziehen und aufpäppeln können, wenn wir sie in der Welt finden.

Dieser magische Außenbereich kann komplett frei gestaltet werden und wir können nach Lust und Laune dekorieren. Auch unser eigenes Aussehen lässt sich beliebig anpassen. Ein augenscheinlich umfassender Charaktereditor wird durch eine große Klamottenauswahl ergänzt. Kleidung und Ausrüstung haben zudem Auswirkungen auf unsere Fähigkeiten. Beispielsweise lassen sich durch Verzauberungen die Werte von Gegenständen anpassen und auch upgraden. Daneben gibt es einige Fähigkeitenbäume, in mehrere Kategorien unterteilt. Auf der State of Play konnte man bereits „Heimlichkeit", „Raum der Wünsche" und „Kern" sehen, wobei letzteres sich auf die allgemeine Effizienz unseres Charakters bezieht.

Gute Aussichten

Erfahrungspunkte sammeln wir durch das Erledigen von Aufgaben, die wir überall finden können. Stundenlange Fußmärsche bleiben uns aber erspart, denn es gibt natürlich auch einen Besen, mit dem wir fliegen können, und später sogar einen Hippogreif. Eine ausführliche Erkundung legt nicht nur neue Ort offen, sondern lohnt allein deshalb, weil das Spiel bereits jetzt wirklich schön anzuschauen ist. Zudem soll es Jahreszeiten sowie einen Tag-und-Nachtzyklus geben, durch die sich die Welt kontinuierlich verändert. Inwiefern dies ebenfalls an die Haupstory gekoppelt ist, ist leider nicht klar. Da in Hogwarts in Schuljahren gerechnet werden muss, ist es möglich, dass man jede Jahreszeit nur einmal sehen kann. Wobei wir noch nicht wissen, ob sich das Spiel zeitlich auf ein Schuljahr begrenzt.

In einem Blogpost im Playstation-Blog wurde versichert, dass es vor Release des Spiels noch mehr zu sehen geben wird. Jetzt schon klar ist, dass es sich um ein Spiel handelt, dasssich viele so gewünscht haben. Ob es diesen Erwartungen gerecht wird, lässt sich zum aktuellen Stand natürlich noch nicht sagen. Grundsätzlich scheint das Einzelspieler-Open-World-Rollenspiel aber den richtigen Weg zu gehen. ❑



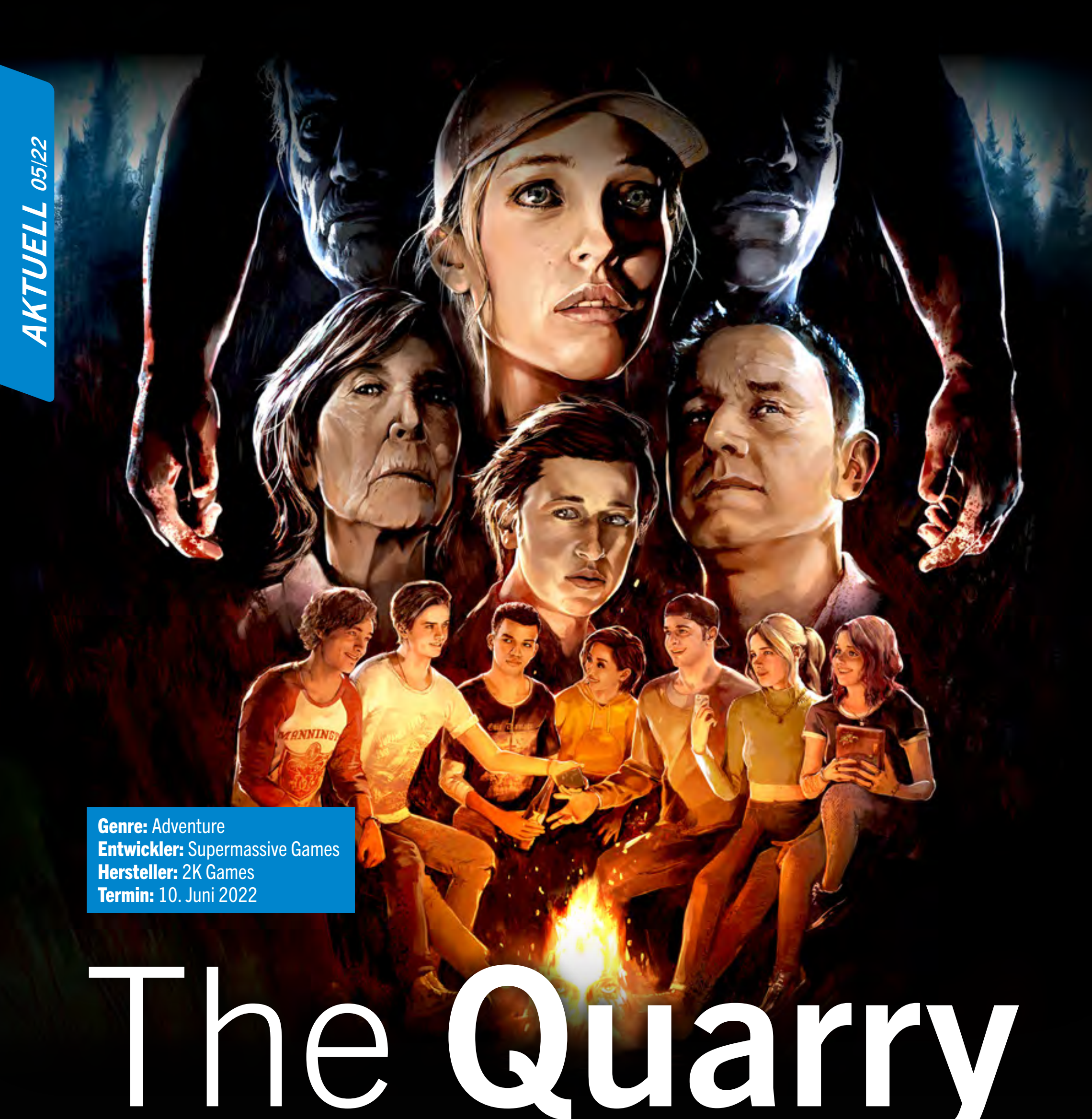
Im Vivarium, wo wir uns um magische Tiere kümmern, können wir unseren inneren magischen Architekten ausleben und alles so gestalten, wie es uns gefällt.

ANTONIA MEINT



„Wenn es sich so gut spielt, wie es aussieht, steht dem Hit kaum etwas im Wege"

Eine ganze Generation ist mit Harry Potter aufgewachsen. Hogwarts Legacy wird sich sowohl mit den Büchern, den Filmen als auch mit bereits existierenden Spielen messen müssen. Dabei hat der Titel einen unbestreitbaren Vorteil: Er erzählt nicht Harrys Geschichte, sondern eine ganz neue Sage, in der wir bestimmen, wie sich der Auserwählte verhält. Der Kindertraum, in dem wir uns vorgestellt haben, was wir in einer Welt voller Zauberei und Hexerei tun würden, kulminiert in diesem Spiel. Entsprechend sind die Erwartungen an Hogwarts Legacy. Ob das Spiel dem überhaupt gerecht werden kann, ist fraglich. Bis jetzt ist es auf einem guten Weg.



Genre: Adventure
Entwickler: Supermassive Games
Hersteller: 2K Games
Termin: 10. Juni 2022

The **Quarry**

Mit The Quarry bringen die Macher von Until Dawn und der Dark Pictures Anthology ein neues Horror-Adventure – und das wirkt sehr vertraut.

Von: Lukas Schmid

Supermassive Games sind eigentlich derzeit noch schwer mit der Arbeit am letzten Teil der Horror-Anthologie The Dark Pictures beschäftigt: Nach Man of Medan, Little Hope und House of Ashes folgt dort in absehbarer Zeit The Devil In Me. Und auch eine zweite Staffel von The Dark Pictures soll gerüchteweise in Arbeit sein. Das hält das Studio aber nicht davon ab, nun bereits ihr nächstes Horror-Adventure anzukündigen - inklusive schon sehr nahem Releasetermin: The Quarry heißt das neue Grusel-Game, und anders als bei der Dark Pictures Anthology fungiert nicht Bandai Namco als Publisher, sondern 2K Games. Der Veröffentlichungstermin von The Quarry ist der 10. Juni 2022, in nicht einmal drei Monaten ist es also so weit. Erscheinen wird das Horror-Abenteuer für den PC, außerdem für PS5 und PS4 sowie Xbox Series X/S und Xbox One.

„Gameplay"

Mit The Quarry bleiben sich Supermassive Games treu und entwickeln nach Until Dawn und eben The Dark Pictures erneut ein Story-intensives Horrorspiel, bei dem durchgehend Entscheidungen getroffen und in stressvollen Situationen richtig reagiert werden muss. Heißt: Tiefgründiges Gameplay darf man sich wieder einmal nicht erwarten. Stattdessen stehen Herumlaufen, das Untersuchen von Gegenständen für Story-Hinweise und allerlei Quick-Time-Events im Mittelpunkt. Anstatt kurzer, nur durch einen übergeordneten Erzähler zusammenhängenden Geschichten wie bei der Dark Pictures Anthology, wird es sich bei The Quarry wieder um ein einziges, dafür längeres Spiel handeln, wie man es einst mit Until Dawn entwickelt hat. Vielleicht nicht die schlechteste Entscheidung, bedenkend, dass Until Dawn im Vergleich zu den „Nachfolgern" bei Kritikern und Spielern im Schnitt deutlich besser ankam.

Worum geht's?

Und ebenfalls wie Until Dawn setzt The Quarry wieder auf eine ordentliche Portion-Teenie-Horror, wohl am klarsten angelehnt an die ikonischen Filme der Reihe Freitag der 13., mit dem Machete schwingenden, untoten Promiskuitäts-Bestrafer Jason Voorhees als kompromisslosem Killer in der Hauptrolle. Der sorgt in den Filmen vor allem im verfluchten Ferienlager Camp Crystal Lage für blutiges Chaos. Die offizielle Zusammenfassung der Geschichte geht dann auch wie folgt: „Als die Sonne am letzten Tag des Sommercamps untergeht, wollen die Betreuer:innen von Hackett's Quarry noch mal richtig feiern. Keine Kinder. Keine Erwachsenen. Keine Regeln. Und dann geht auf einmal alles ganz schnell ... Aus dem Partyplan der Teenager wird eine unvorhersehbare Nacht des Grauens, als blutbeschmierte Einheimische und etwas viel, viel Schlimmeres Jagd auf sie machen. Aus Scherzen und Flirts entwickeln sich Entscheidungen, in denen es um Leben oder Tod geht, während sich Beziehungen bilden oder unter diesem unvorstellbaren Druck zerbrechen. Man spielt als jede:r der neun Betreuer:innen in einer fesselnden kinoreifen Erzählung, in der die eigenen Entscheidungen aus einem Netz von Möglichkeiten eine individuelle Story weben. Jeder Charakter kann dabei zur Hauptfigur werden, bevor der neue Tag anbricht. Welche Story wird sich entfalten?" Heißt im Klartext: Wie in den bisherigen Spielen Supermassive Games' können alle oder so gut wie alle der Figuren an verschiedenen Momenten in der Handlung über den virtuellen Jordan gehen. Am Ende kann man dann auf neun Überlebende blicken – oder eben auch auf neun Leichensäcke. Darin könnten sich übrigens bekannte Gesichter verbergen.

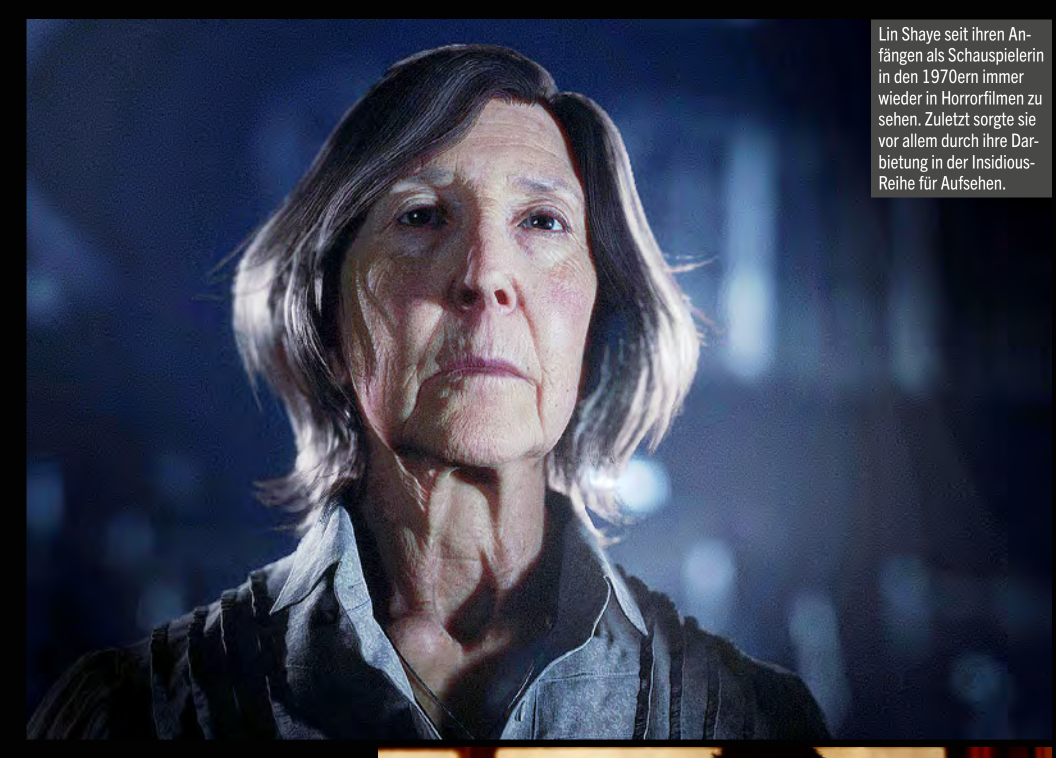
Star-Cast

Wie für Supermassive üblich werden die Spielfiguren via Scanning echter Schauspieler und anschließendem Motion Capture zum Leben erweckt, und hier hat man wohl nicht unabsichtlich auch auf Personen gesetzt, die bereits ihrer Horrorfilm-Tauglichkeit unter Beweis gestellt haben. Zum Cast gehören unter anderem David Arquette (Scream), Ariel Winter (Modern Family), Justice Smith (Meisterdetektiv Pikachu), Lance Henriksen (Aliens) und Lin Shave (A Nightmare on Elm Street).

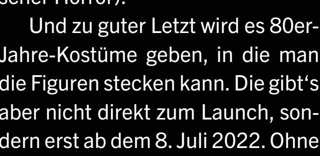
Koop-Freuden

Natürlich beschreiben die Entwickler und der Publisher ihr Spiel in den schillerndsten Farben und versprechen „ein atemberaubendes cineastisches Erlebnis", eine „adrenalingeladene cineastische Achterbahnfahrt". Wie viel da dran ist, werden wir zum Release erfahren. Spannender ist aktuell, dass man sich eines Features bedient, das die Spiele der Dark Pictures Anthology auszeichnet und innerhalb des doch recht starren Genres der modernen Adventures hervorste-

chen lässt: Koop-Mehrspieler. Online darf man zu zweit ran, inklusive unterschiedlicher Blickwinkel. Offline funktioniert das etwas eingeschränkter, da wird bei bis zu fünf Mitspielern einfach der Controller weitergereicht. Allerdings ist noch nicht ganz klar, ob der Koop-Modus in The Quarry ein Schritt vor oder einer zurück ist. Online dürfen nun zwar bis zu acht Leute auf einmal ran, aber der bisherigen Beschreibung nach ist nur einer davon der aktive Spieler. Die anderen sind Zuschauer und nur bei Entscheidungen via Abstimmung aktiv werden. Zusammen das Abenteuer erleben, wobei jeder gleichzeitig eine andere Figur steuert - das scheint es diesmal nicht zu geben. Hingegen klingt der Couch-Koop so, als würde er funktionieren wie bisher, wenn wir die Worte aus der Pressemitteilung „Oder man spielt mit anderen in einer Partyhorror-Couch-Koop, bei der jede:r einen Charakter wählt und dessen Aktionen steuert“ nicht falsch interpretieren. Achtung: Auf Konsole gibt es beim Online-Multiplayer nicht nur kein Crossplay zwischen Playstation und Xbox, ihr dürft als Käufer der PS4-Version auch nicht mit einem Besitzer der PS5-Fassung ran, ebenso bei Xbox. Multiplayer-Funktionalität wird es nur innerhalb einer Konsolengeneration geben. Warum ist sehr fragwürdig, wenn viele andere Spiele das problemlos hinbekommen. Wer The Quarry mehr als Film denn als Spiel erleben will, wird das im Filmmodus können. Da fällt jede spielerische Herausforderung weg und nur bei Story-Entscheidungen muss man kurzzeitig aktiv werden. Alternativ wird es auch verschiedene Schwierigkeitsgrade geben.



Lin Shaye seit ihren Anfängen als Schauspielerin in den 1970ern immer wieder in Horrorfilmen zu sehen. Zuletzt sorgte sie vor allem durch ihre Darbietung in der Insidious-Reihe für Aufsehen.



Na, den kennen wir doch! David Arquette ist dank seiner Rolle in den Scream-Filmen eine Größe des Horror-Genres und eine entsprechend passende Wahl für The Quarry.

Freche Deluxe Edition

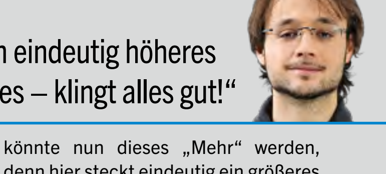
Die Standard-Edition von The Quarry wird es sowohl digital als auch als Retail für OC, PS5, PS4, Xbox Series X/S und Xbox One geben. Die Deluxe Edition hingegen bleibt digitalen Käufern vorbehalten - und sie bringt Features mit sich, die sehr fragwürdig sind, da man sich diese eigentlich als Unlockables erwarten würde, auch ohne, dass man extra Kohle für eine Spezial-Edition ausgibt. So wird es im Filmmodus nur in der Deluxe Edition den sogenannten Gorefest-Modus geben, eine besonders brutale Variante der Story mit, Zitat, „Unmengen Tod, abgetrennten Gliedmaßen und eimerweise Blut“. Juhu? Nun, Splatter-Fans werden diese Möglichkeit bestimmt zu schätzen wissen. Im Hauptspiel wird man nach Abschluss der Geschichte dank Rewind-Funktion bei erneuten Durchgängen dreimal pro Kampagne einen Charakter-Tod zurückspulen und einen erneuten Versuch wagen. In der Deluxe Edition ist dieses Feature von Anfang an freigeschaltet. Weiterhin gibt‘s in der Deluxe Edition drei optionale visuelle Filter: 8mm-Style (Indie-Horror), VHS-Ästhetik (80er-Jahre-Horror) und Schwarz-Weiß (Klassischer Horror).

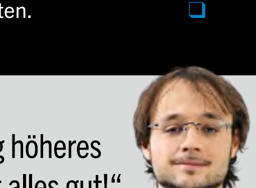
Und zu guter Letzt wird es 80er-Jahre-Kostüme geben, in die man die Figuren stecken kann. Die gibt‘s aber nicht direkt zum Launch, sondern erst ab dem 8. Juli 2022. Ohne Frage sind das teilweise coole Goodies. Die Idee, sie als Zusätze in der Deluxe Edition zu verstecken – und zusätzlich wahrscheinlich als Einzelkäufe in den diversen Download-Shops anzubieten –, wirkt aber seltsam und willkürlich. Wie auch immer man dazu stehen mag: The Quarry kann bereits für PC und Konsolen vorbestellt werden. Der Titel hat eine USK-Freigabe ab 18 Jahren erhalten. ❑



Welchen horrorhaften Gestalten und Ereignissen sich die Figuren in The Quarry werden stellen müssen, verrät der Trailer noch nicht.

LUKAS MEINT





„Ein beeindruckender Cast, ein eindeutig höheres Budget als bei The Dark Pictures – klingt alles gut!“

Es muss nicht alles spitze sein, und oft genug hat man auch mit mittelmäßigen Spielen Spaß. So geht es mir seit Man of Medan mit den Titeln der Dark Pictures Anthology; technisch recht kaputt, nicht sonderlich gruselig, spielerisch seicht, aber im Koop machen die Dinger mir trotzdem Laune. Trotzdem denke ich mir immer, dass da mehr ginge, wie ja der Quasi-Vorgänger Until Dawn bewiesen hat. The Quarry könnte nun dieses „Mehr“ werden, denn hier steckt eindeutig ein größeres Budget dahinter – und damit einhergehend, so meine Hoffnung, auch mehr Qualität drin. Ich hoffe bloß, dass der Koop-Modus weiterhin so funktioniert wie bei The Dark Pictures und nicht zu arg verwässert wird, denn der machte die Titel ja erst wirklich lohnenswert. Zusammen gruselt es sich einfach einen Zacken spaßiger.

Genre: Adventure
Entwickler: Dramatic Labs
Hersteller: Dramatic Labs / Epic Games
Termin: 2. Quartal 2022

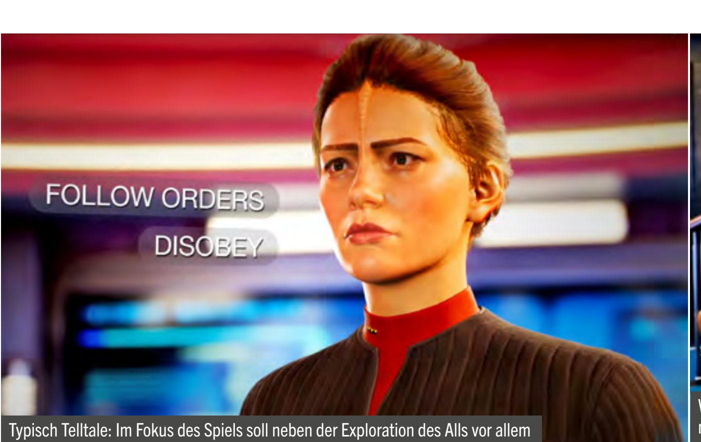
Star Trek: Resurgence

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs ... äh, weiter wissen wir noch nicht, denn Infos zu Resurgence sind rar.

Von: Sascha Lohmüller

Star-Trek-Fans, Trekker, Trekkies – wie man sie auch nennen mag, sie hatten es in den letzten Jahren nicht leicht. Eine gewöhnungsbedürftige, aber größtenteils unterhaltsame neue Kino-Reihe (sieht man von Into Darkness einmal ab) und zwei prominente neue Serien, die unterschiedlicher und dennoch gleichsam unpassender nicht sein könnten. Auf der einen Seite Discovery, das Star Trek zu billigem Action-Käse verarbeitete, auf der anderen Seite Picard, das den über viele Jahre etablierten Charakter des Captains völlig über den Haufen wirft und die Ideale von The Next Generation mit Füßen tritt. Star Trek im Jahr 2022 ist zumindest aktuell düster, dreckig, zynisch, brutal und hoffnungslos und somit genau das Gegenteil dessen, was Gene Roddenberry einst vorschwebte: eine utopische Science-Fiction-Welt, in der die Menschheit Rassismus, Krieg, Armut und Nöte weitestgehend überwunden hatte und nun das Weltall erforscht.

Etwas Hoffnung macht allerdings Star Trek: Resurgence. Der Titel wurde bei den Game Awards im letzten Jahr angekündigt und verschlägt euch ins Jahr 2380, also ziemlich genau an das Ende der TNG-Filmreihe. Federführend dabei ist das neu gegründete Studio Dramatic Labs, das sich aus rund 20 ehemaligen Mitarbeitern der Adventure-Schmiede Telltale Games zusammensetzt. Dementsprechend lässt sich erahnen, in welche Richtung das Gameplay geht. Ihr verkörpert zwei verschiedene Charaktere, der Wechsel zwischen beiden Figuren findet dabei an festgelegten Punkten



Typisch Telltale: Im Fokus des Spiels soll neben der Exploration des Alls vor allem die dialoglastige Erzählung stehen. Dazu gehören natürlich auch Entscheidungen.


Wie Riker schon in Sinnlos im Weltraum sagte: „Ich will au ma Captain sein." Protago-nistin Jara ist zwar eigentlich nur Offizier, darf aber offenbar ab und an Chef spielen.

der Geschichte statt – das kennt man aus diversen Telltale-Abenteuern. Bei den beiden Protagonisten Jara Rydek und Carter Diaz handelt es sich um komplett neue Personen im Star-Trek-Universum, ihr schlüpft also nicht in die Rolle eines bekannten Serien- oder Film-Helden. Auch das Schiff, mit dem ihr in Resurgence unterwegs seid, ist komplett neu.

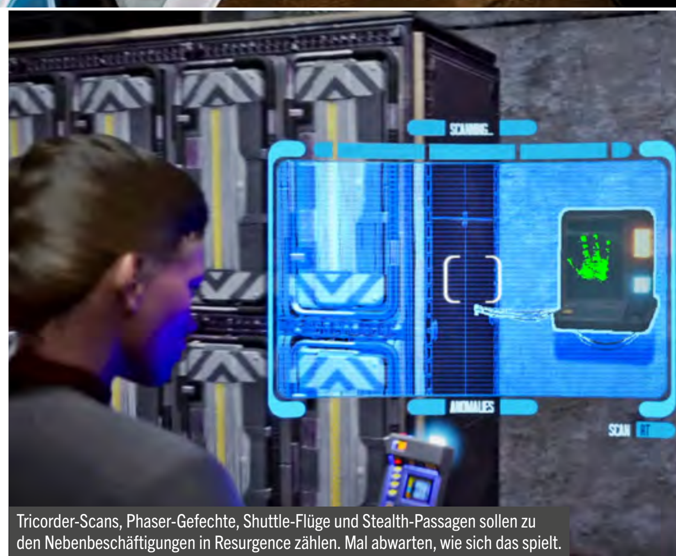


Spitz die Ohren: Botschafter Spock ist in einer Mission an Bord unseres Schiffes und hilft uns bei der Vermittlung in einem Konflikt zweier Alien-Rassen. Startrekiger geht es kaum!

Neue Crew-Mitglieder

Das heißt aber nicht, dass ihr keine vertrauten Gesichter trefft. In einem ersten Gameplay-Video war kürzlich beispielsweise zu sehen, dass Spock, der zu diesem Zeitpunkt als Botschafter tätig ist, auf eurem Schiff vorbeischaut – schön, dass uns das vulkanische Kultspitzohr nach Leonard Nimoys Tod immerhin in virtueller Form noch erhalten geblieben ist. Überhaupt macht die Gameplay-Demo Lust auf mehr, zeigte sie sich doch betont actionarm und storylastig. Spock ist an Bord gekommen, um bei der Vermittlung zwischen zwei Alien-Rassen zu helfen, die nach langer Zweckpartnerschaft nun kurz vor einem Krieg stehen. Im Star-Trek-typischen Briefing Room erläutert er den Offizieren der Crew – darunter einer unserer Charaktere – die Situation, während wir an wichtigen Stellen unseren Senf dazu abgeben und Position beziehen. Hoffen wir, dass dieser Ansatz konsequent durchgezogen wird und wir unsere Figur als Picard'esken Diplomaten oder Kirk'schen Draufgänger spielen können.

Neben diesen ausufernden Storyabschnitten samt Entscheidungsfreiheit warten natürlich weitere Betätigungsfelder auf uns. So versuchen wir uns beispielsweise als Shuttle-Pilot, führen Scans per Tricorder aus, bestreiten Phaser-Gefechte und schleichen hier und da auch mal durch gefährliche Bereiche. Zu sehen war davon bisher kaum etwas, mit Ausnahme von wenigen Sekundenschnipseln im ersten Trailer, damals auf den Game Awards. Ob sich diese Abschnitte gut ins Gesamtpaket einfügen oder eher aufgesetzt wirken, lässt sich noch nicht beurteilen. Sofern sie aber nur als Auflockerung der Story-Abschnitte dienen sollen, dürfte nicht allzu viel schiefgehen. Einen weitaus größeren Anteil am Gameplay sollen indes neben den Entscheidungen in der Story der Aufbau von Beziehungen mit anderen Charakteren und die Exploration einnehmen – hierzu war bisher wirklich gar nix zu sehen, auf dem Papier klingt das immerhin klasse.

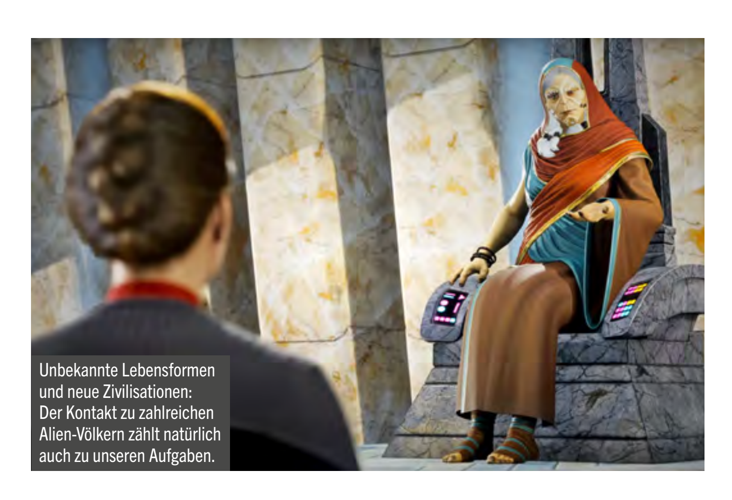


Tricorder-Scans, Phaser-Gefechte, Shuttle-Flüge und Stealth-Passagen sollen zu den Nebenbeschäftigungen in Resurgence zählen. Mal abwarten, wie sich das spielt.

Grafisch keine Next Generation

In technischer Hinsicht können wir nur die bisher veröffentlichten Trailer bewerten, und das, was da zu sehen war, ging in Ordnung. Auch die Telltale-Spiele rissen grafisch keine Bäume aus, schafften es aber, die Atmosphäre dennoch gut zu transportieren. Bisher sieht es bei Resurgence ähnlich aus: Die Spielgrafik auf Basis der Unreal-Engine wirkt nicht allzu detailliert und effektreich, aber fängt die Post-TNG-Stimmung bisher ganz gut ein. Die bislang zu hörenden englischen Sprecher tun ihr Übriges, dass auch ohne Edeloptik Stimmung aufkommt.

Positiv ist des Weiteren, dass der Titel nicht im Episoden-Format so wie manches Telltale-Spiel erscheinen wird, sondern komplett in einem Stück. Und: Es wird keine Mikrotransaktionen, DLCs oder NFTs geben. Im zweiten Quartal 2022 sollen wir uns bereits selbst in die unendlichen Weiten aufmachen dürfen. ❑



Unbekannte Lebensformen und neue Zivilisationen: Der Kontakt zu zahlreichen Alien-Völkern zählt natürlich auch zu unseren Aufgaben.

SASCHA MEINT



„Story mit Dialog-Entscheidungen, Diplomatie, Exploration? Klingt gut! “

Viel zu sehen gab es bisher nicht, obwohl das Spiel nach aktuellem Stand im Frühjahr erscheinen soll. Insofern bin ich vorsichtig skeptisch – entweder bezüglich der Qualität oder des Datums. Allerdings wirken das bisher Gezeigte und die Ankündigungen wie Balsam auf meine geschundene Fan-Seele. Früher habe ich jede Folge TNG und DS9 auf Kassette aufgenommen, falls ich es nach der Schule nicht rechtzeitig vor die Glotze schaffte, und diese beiden Reihen + TOS + die Filme haben einen Ehrenplatz in meinem Blu-ray-Regal. In letzter Zeit hatewatche ich aber eigentlich nur Picard und schreie dabei gelegentlich meinen Monitor an. Insofern ist die Aussicht, hier vielleicht mal wieder klassisches Star Trek mit Diplomatie, Character-Building und einer etwas tiefgründigeren Story präsentiert zu bekommen, sehr verlockend. Bald wissen wir wohl mehr.



Was macht eigentlich Death Trash?

Wie es um das Berliner Indie-RPG steht und was es besonders macht

Letztes Jahr ist Death Trash in den Early Access gegangen. Nun sollen monatliche Updates die Geschichte endlich voranbringen. Was ihr jetzt schon von dem Action-RPG aus Berlin erwarten könnt und wie es weitergeht.

Von: Christoph Jaschinski & Maria Beyer-Fistrich

Die Community rund um Death Trash wartet sehnsüchtig auf eine Fortsetzung der Geschichte. Das Spiel, welches 2015 in einem Tweet von Entwickler Stephan Hövelbrink angekündigt wurde und sechs Jahre später in den Early Access ging, erhält jetzt monatliche Updates, die die Geschichte des Indie-RPGs vorantreiben. Wir haben die aktuelle Version 0.8.0 gespielt und erklären, was genau euch erwartet und wie es mit dem kleinen Spiel aus Berlin weitergeht.

Worum geht es in Death Trash?

Unser Charakter läuft durch Gänge und Räume aus kaltem Stahl. Am Ende erwartet uns ein Androide und teilt uns mit, dass wir nie wieder in unsere Heimat dürfen. Wir sind infiziert. Ein Überlebender. Jeglicher Versuch, das alte Habitat wieder zu betreten, würde tödlich enden. Wir sind ein Ausgestoßener.

An der Oberfläche angekommen, öffnen sich die stählernen Türen, modrige Luft schlägt uns entgegen und wir müssen erst mal … kotzen.

So fängt das Spiel Death Trash der Berliner Entwickler Crafting Legends an. Alles begann mit einem Vorfall, der mehrere Jahre andauern und den Planeten nachhaltig verändern sollte: Das große Bluten. Mit diesem kamen mysteriöse Wesen aus Fleisch, die von den Menschen ehrfurchtsvoll verehrt und als Titanen beschrieben werden. Wohin diese Wesen gehen, wächst Fleisch, das die Menschen als lebensspendend ansehen. Ach ja und sie essen es auch … und kotzen davon.

Um diese Titanen bildet sich schnell ein religiös anmutender Kult, der die Wesen als Götter verehrt. Auch unser Charakter scheint auf eine unerklärliche Art mit ihnen verbunden zu sein. Ganz zu Beginn stolpern wir über einen Fleischkraken, der unser Freund sein will. Das alles klingt erst mal sehr kryptisch und irgendwie abgedreht – und das ist es auch.

Was euch in Death Trash erwartet

Wie bereits erwähnt, hat unser Charakter eine Verbindung zu

diesen fleischigen Titanen. Es ist unsere Aufgabe herauszufinden, was es damit auf sich hat. Auf der Suche nach Antworten erwartet uns ein weitläufiges Ödland, das wir frei erkunden können und mit den üblichen Aufgaben aufwartet: Welt und Dungeons erkunden, mit allerhand NPCs quatschen, Ressourcen sammeln und verkaufen. Nebenbei nehmen wir noch die ein oder andere Nebenquest an und stolpern immer wieder über Fleischbrocken.

Neben dem freien Erkunden der Welt und der Dungeons gibt es natürlich auch noch allerhand Gegner, die es zu beseitigen gilt. Wahlweise mit verschiedenen Nahkampfwaffen oder Schießeisen bahnen wir uns einen Weg durch das mutantenverseuchte Ödland, beseitigen lästige Outlaws und demolieren Maschinen. Den Angriffen unserer Gegner entgehen wir mit einer Ausweichrolle, diese wiederum ist an eine Ausdauerleiste gebunden. Zusätzlich können wir den eigenen Charakter in verschiedene Richtungen entwickeln. Neben den rollenspieltypischen Attributen wie Stärke oder Geschick gibt es noch Okkultismus, durch welchen wir besser mit dem Fleisch kommunizieren und sogar kleine Helferlein in Form von Fleischklumpen rekrutieren können. Wir können also eine draufgängerische Nahkämpferin spielen, die sich blendend mit Leuten versteht und empathisch neue Dialogoptionen freischaltet oder den schleichenden Fernkämpfer, der mit dem Fleisch reden kann.



Ihr steigert eure Attribute und entwickelt euren Helden nach Geschmack. (Quelle: Crafting Legends)

Wie für eine postapokalyptische Welt üblich, sind unsere Ressourcen am Anfang knapp und insgesamt rar gesät. Wer sich also ohne Rücksicht auf Verluste in die Menge stürzt oder unbedacht um sich ballert, gibt schnell den Löffel ab.

Damit wir aber nicht jedes Mal unseren Weg mit Schrot pflastern müssen, können wir verschiedene Module anlegen, wie das „Einfrieren“, das Gegner kurz bewegungsunfähig macht und uns einen Vorteil verschafft. Alternativ begeben wir uns in den Schleich-Modus und überraschen unsere Gegner aus dem Hinterhalt. Hier kann man frei experimentieren und sich verschiedene Taktiken zurechtlegen.

Das etwas andere Fallout – erfrischend anders

Während das Gameplay zwar angenehm viele Freiheiten bietet und uns zum Experimentieren einlädt, sind die Mechaniken weitestgehend bekannt. Death Trash punk-

Kurz nachdem wir das Tutorial verlassen, treffen wir den ersten Titanen. (Quelle: Crafting Legends)

tet aber in Sachen Weltdesign und Soundkulisse. Das Spiel entführt uns in eine postapokalyptische Welt voller Fleisch, Sand und Metall. Dabei wirken die Landschaften und Assets, als wären sie einem Black-Metal-Album-Cover entnommen und hastig in Pixel-Art umgesetzt. Die einzelnen Pixel sind nicht gesetzt, sondern wie mit einem Pinsel gezogen. Dadurch lehnt sich die Optik des Spiels an andere isometrische Rollenspiele wie Planescape: Torment und Icewind Dale an, die auch etwas Malerisches haben.

Stephan Hövelbrink selbst sagt, dass er mit seinem Artstyle: „etwas von diesem dreckigen Pinselstrich mit der Pixelart verbinden [wollte], die 2015 von vielen Leuten noch sehr rigide und strikt gehandhabt wurde. Da gab es ein gefühltes Regelwerk fürs Pixelart-Zeichnen, was man allein dadurch schon schön durchbrechen konnte, indem man unsauber malte anstatt jeden einzelnen Pixel exakt zu setzen.“ Der Entwickler wollte 2015 andere Akzente setzen als viele Titel zu der Zeit. Die typische Farbpalette von postapokalyptischen Rollenspielen, die zumeist Braun- und Grautöne umfassten, werden in „Death Trash“ durch kräftige Akzente wie riesige pulsierende Fleischberge oder -Monster in knalligem Rot unterbrochen.


Immer wieder treffen wir auf das Fleisch. (Quelle: Crafting Legends)

Die Soundkulisse ist äußerst atmosphärisch, und nur selten als Musik zu bezeichnen. Während wir durch die Weiten des Ödlands ziehen, hören wir den Wind heulen und in den Dungeons wummert es bedrohlich, fast metallisch. Auch hier sollen bald neue, stimmungsvolle Stücke hinzukommen.

Neben dem durchaus erfrischenden Weltdesign und einer stimmigen Soundkulisse fällt aber auch ein Gameplay-Element auf, das eine sehr zentrale und dennoch beiläufige Funktion einnimmt. Das Kotzen. Schon in den ersten Minuten muss unser Charakter beim Betreten der düsteren Welt von Death Trash vor seine Stiefel reihern. So weit, so normal. Immerhin kann es einfach auch den Hartgesottensten überfordern, in einer Welt voller Fleisch und Staub aufzuwachen und fortan in einer rauen Umgebung um sein Überleben zu kämpfen. Spätestens seit Hotline Miami kennen wir Hauptfiguren, denen sich beim Anblick von Tod und Verderben der Magen umdreht.

Dennoch nimmt das Übergeben in Death Trash zurzeit eine wichtige Funktion ein. Wenn unser Charakter ein Stück (rohes!) Fleisch verspeist, kann er damit einen Teil seiner Gesundheit wiederherstellen. Gleichzeitig steigt aber auch unsere Infektion. Gesund scheint dieses Fleisch also nicht zu sein. Den Status über den Grad unserer Infektion können wir oberhalb unserer Lebensleiste ablesen. Einmal hoch genug, löst die Infektion zuerst eine psychedelisch anmutende Sicht aus und lässt die Welt um uns herum unangenehm verschwimmen. Treiben wir unseren Charakter weiter dazu, das Fleisch zu vertilgen, dann bekommen wir permanenten Schaden.

Um dieser Infektion entgegenzuwirken, gehen wir kurz in unser Aktionsrad und wählen die Aktion „kotzen“ aus. Daraufhin übergibt

Death Trash bietet viele Möglichkeiten den eigenen Charakter zu entwickeln. (Quelle: Crafting Legends)

In der Welt von Death Trash bewegen wir uns auf der Übersichtskarte fort. (Quelle: Crafting Legends)

sich der Charakter vor seine Füße und weiter geht es. Praktisch ist nur, dass wir die Kotze direkt wieder aufheben und als Schmiermittel für diverse Maschinen nutzen können – lecker …

In Zukunft soll es aber noch weitere Wege geben, einer steigenden Infektion beizukommen, denn manchmal verkommt diese ulkige Funktion doch etwas zur Routine und fühlt sich eher mechanisch an. Immerhin kann man das Geräusch des Übergebens im Menü ausstellen.

Ein weiteres Feature, dass das Spiel mit sich bringt, ist der lokale Koop-Modus. Dieser ermöglicht es euch, mit einem zweiten Controller einen Freund in die Welt zu holen. Gemeinsam könnt ihr die kargen Landschaften und stählernen Verliese erkunden und euch zusammen durch die raue Welt von Death Trash metzeln. Gerade dieser Aspekt des Spiels macht besonders viel Spaß. Alleine kann es mitunter etwas hektisch werden, wenn ihr euch einer großen Gruppe Feinden gegenüberseht. Da ist es immer gut, jemanden dabei zu haben, der einem den Rücken freihält.

Wie geht es mit Death Trash weiter?

Seit August 2021 ist das Spiel nun in der Early-Access-Phase. Ursprünglich war geplant, das Spiel ein Jahr später zu veröffentlichen. Doch ein Release im Spätsommer diesen Jahres erscheint aktuell eher unwahrscheinlich. Zuletzt gingen die Entwickler Stephan Hövelbrink und Christian Heusser immer wieder auf Feedback aus der Community ein. So ermöglichten sie es den Spielenden dank eines Modding Tools, das Spiel in andere Sprachen zu übersetzen.

Mittlerweile steht aber das technische Untergerüst und die Entwickler können ihren Fokus voll auf die Inhalte legen. Aus dem Release im Spätsommer wird aber nichts, sodass die Entwickler eher von 2023 ausgehen.

Immerhin soll es jetzt monatlich Updates geben, die die Geschichte Stück für Stück weitererzählen. Im Februar gab es bereits ein solches Update, das aber noch vorrangig Optimierungen für die Steuerung und das Spielgefühl brachte. Ende März folgte das nächste Update, das vor allem weiter am Balancing feilte und neue Waffen einführte. Eventuell geht es auch bald mit der Hauptgeschichte weiter, die zurzeit noch relativ abrupt endet. Aktuell kann man ungefähr fünf bis sieben Stunden in der Welt des tödlichen Mülls verbringen. Angepeilt sind laut Entwickler 20 Stunden.

Wen spricht Death Trash an?

Grundsätzlich ist Death Trash für alle Fans von isometrischen Rollenspielen ein vielversprechender Titel. Gerade Fallout-Veteranen oder -Liebhaber sollten hier auf ihre Kosten kommen. Wem das rundenbasierte Kampfsystem der ersten beiden Teile nicht gefiel, findet vielleicht Gefallen an den Echtzeitkämpfen von Death Trash. Wer postapokalyptische Welten voller absonderlicher Charaktere und witzigen wie auch markigen Dialogen mag und in dem Genre ein erfrischendes Weltendesign sehen möchte, dem sei Death Trash aber auch sehr ans Herz gelegt.

In der aktuellen Fassung ist das Spielerlebnis schon sehr rund und im bereits erwähnten lokalen Koop-Modus macht das Erkunden der Welt gleich doppelt so viel Spaß. Wenn ihr also jemanden habt, der sich mit euch durch die Welt von Death Trash schlagen möchte, umso besser. Aber auch alleine kann man einige schöne Stunden verbringen.

Wer allerdings die Story in einem Rutsch spielen oder noch mehr Zeit mit Nebenquests verbringen möchte, der sollte noch warten. Denn wenn man Kritik an dem Erstlingswerk von Crafting Legends üben müsste, dann wohl diese: Es ist sehr kurz. Und das ist schade, möchte man doch gerne erfahren was es mit der Welt und den Titanen auf sich hat. Auch könnte das Spiel noch mehr Nebenquests vertragen. Und wer weiß? Vielleicht bekommen wir ja auch noch Minispiele. Immerhin wurde uns ja mal Blackjack versprochen. ❑

CHRISTOPH MEINT



„Wenn noch mehr Inhalte folgen, steht uns ein feines RPG ins Haus."

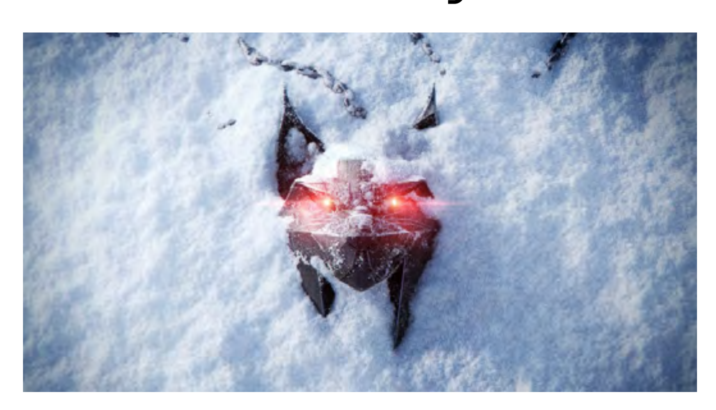
Das Spielgefühl von Death Trash stimmt. Hier werde ich nicht an die Hand genommen und kann die Welt auf eigene Faust erkunden. Meistens bedeutet das zwar, dass ich schon kurz darauf ins verdorrte Gras beiße, aber so lerne ich auch die Welt samt ihrer Gefahren kennen. Und die ist eine große Stärke von Death Trash. Auch die Charaktere sind angenehm schrullig und die Dialoge sind mit viel derbem Humor geschrieben, der meinen Geschmack genau trifft. Außerdem werden RPG-Elemente ernstgenommen, sodass mein Charakter nicht zum Alleskönner wird, sondern sich in eine Richtung entwickeln muss. Trotzdem wünsche ich mir mehr Quests, die ich unterschiedlich lösen kann. Sollten die guten Eindrücke in der fertigen Version bestätigt werden, steht uns voraussichtlich nächstes Jahr ein feines Rollenspiel ins Haus.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

ANKÜNDIGUNG VON THE WITCHER 4

Neues Witcher-Abenteuer in neuer, unerwarteter Engine

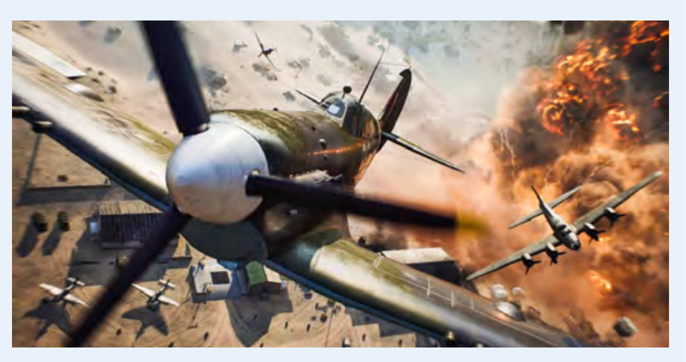


Seit dem Launch von The Witcher 3: Wild Hunt vor sieben Jahren sowie den darauffolgenden DLCs Heart of Stone und Blood & Wine warten Hexer-Fans vergeblich auf die Ankündigung eines Nachfolgers – bis jetzt! Denn wie das verantwortliche Entwicklerstudio CD Projekt Red am 22. März 2022 bekannt gab, befindet sich ein neues The-Witcher-Spiel offiziell in Entwicklung. Damit haben sich auch die Gerüchte bestätigt, die letztes Jahr auftauchten, als man über eine Stellenanzeige einen Camera Programmer für ein „AAA-RPG im Witcher-Universum" suchte. Was einige Witcher-Fans überraschen dürfte, ist weniger die Tatsache, dass CD Projekt Red bereits an einem neuen Titel arbeitete, sondern die Rahmenbedingungen für das neue Projekt. Denn für die Entwicklung des neuen Witcher-Spiels hat sich das polnische Entwicklerstudio mit Epic Games zusammengetan. Das bedeutet vor allem einen Wechsel von der hauseigenen REDengine zu Epic Games Unreal Engine 5. Mit weiteren Infos zum frisch angekündigten Titel geizt man bisher und hat weder einen Release-Termin noch die geplanten Plattformen enthüllt. Ein erstes Promo-Bild zum Spiel gibt es aber, das ein Hexer-Medaillon im Schnee zeigt, untermalt von den Worten „Eine neue Saga beginnt". Die Geschichte von Geralt von Riva sei ja mit The Witcher 3 abgeschlossen, Fans dürfen sich also vermutlich auf einen neuen Hexer freuen. Wer aufgrund der Partnerschaft mit Epic Games befürchtet, das neue Witcher-Spiel könnte auf dem PC exklusiv im Epic Store erscheinen, darf aber beruhigt durchatmen. Wie Fabian Mario Döhla, Head of Communications bei CD Projekt Red, auf Twitter bestätigte, wird das Spiel nicht Epic-exklusiv werden. Die Chefs der beiden Unternehmen freuen sich natürlich über die Ankündigung und Partnerschaft und schüttelten sich anlässlich der Enthüllung noch einmal verbal die Hände. Laut Epic-Games-CEO Tim Sweeney wolle man „die Grenzen des interaktiven Geschichtenerzählens und des Gameplays verschieben", was einen positiven Effekt auf die Entwickler-Community haben werde. Für CD Projekt Red bedeutet die Partnerschaft mehr Ressourcenfreiheit, da zuvor viel Energie in die ständige Weiterentwicklung der REDengine stecken mussten **Jonas Höger**

ZUKUNFT FÜR BATTLEFIELD

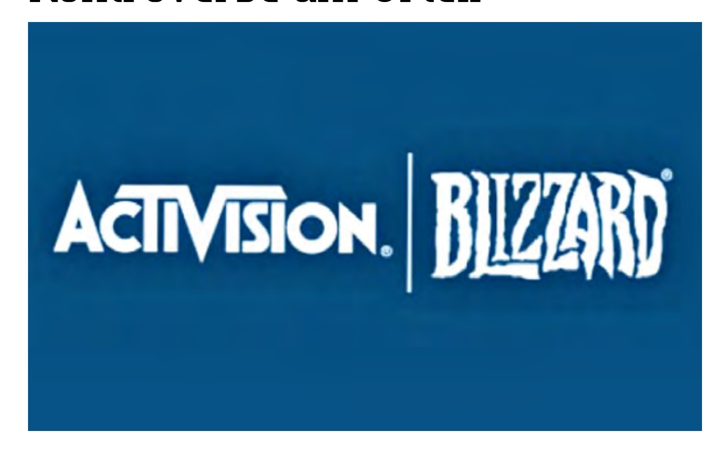
Nach Battlefield-2024-Debakel liegt Fokus auf Nachfolger

Es ist schon lange kein Geheimnis mehr, dass Battlefield 2042 ein großes Desaster war. Das hindert EA und DICE nicht daran, bereits aktiv an einem Nachfolger zu arbeiten, wie aus einem Bericht des bekannten Insiders und Leakers Tom Henderson hervorgeht. EA wolle alle notwendigen Ressourcen zur Verfügung zu stellen, um die populäre Shooter-Marke wieder in die Spur zu bringen. Das noch unbekannte Spiel befindet sich in der Vorproduktion und in der Entwicklung wolle man aus den Fehlern von Battlefield 2042 lernen. Angeblichen ersten Informationen zufolge sei das Szenario entweder in der modernen Gegenwart oder der näheren Zukunft angesiedelt. Außerdem plane DICE, einige umstrittene Änderungen rückgängig zu machen. Noch fehlen offizielle Aussagen, aber es ist wahrscheinlich, das Battlefield eine Zukunft hat. **André Linken**



MILLIONENBETRAG FÜR BEIGELEGTE KLAGE

Kontroverse um Urteil



Die Verantwortlichen von Activision Blizzard stehen kurz vor der Beilegung des ersten Falls, der sich um die Diskriminierung und sexuelle Belästigung am Arbeitsplatz dreht. So wird der von ihnen angebotenen Vergleich in der Höhe von 18 Millionen US-Dollar vom US-Bezirksgericht genehmigt. Mit der Gesamtsumme wird ein spezieller Vergleichsfond eingerichtet, der für Opfer als Kompensation zur Verfügung stehen soll. Zusätzlich plane man, in interne Maßnahmen zu investieren, um ähnliche Fälle in Zukunft zu verhindern. Der angelegte Zeitrahmen betrage drei Jahre und überbleibendes Geld soll für wohltätigte Zwecke gespendet. Es gibt aber Kritik an weiteren Inhalten, die Activision Blizzard Freiheiten erlauben, welche die Verhandlung mit dem California Department of Fair Employment and Housing im Februar 2023 für die Klagenden erschweren. **Dominik Zwingmann**

ANKÜNDIGUNG VON RETURN TO MONKEY ISLAND

Mit Ron Gilbert und Guybrusch Threepwood zur Affeninsel

Ron Gilbert wird noch in diesem Jahr ein neues Monkey Island veröffentlichen! Auf diese Meldung warteten Adventure-Fans fast 25 Jahren. Das Spiel hört auf den Titel Return to Monkey Island und wird von Terrible Toybox, dem Team hinter Ron Gilberts Thimbleweed Park, entwickelt. Neben überraschendem Trailer und Teaser-Website, haben wir bereits die wichtigsten Eckdaten. Return to Monkey Island soll an das umstrittene Ende von Monkey Island 2: LeChuck's Revenge anknüpfen und Guybrush Threepwoods Geschichte weitererzählen. Der dritte Teil The Curse of Monkey Island bleibt aber Teil des offiziellen Lore. Gilberts Wunsch ein „echtes" Monkey Island 3 mit kreativer Freiheit und als Fortsetzung der Story von Monkey Island 2 zu entwickeln, erfüllt sich also. Allerdings nicht in Retrografik, sondern im kontrastreichen Comic-Stil.

Felix Schütz



BLOODBORNE KART

Ein Kartracer der etwas anderen Art



Im letzten Jahr war die Idee für Bloodborne Kart nur als kleiner April-Scherz gedacht, doch nun wird das Projekt tatsächlich umgesetzt – und zwar von Lilith Walther, die bereits mit der Veröffentlichung des PS1-Demakes von Bloodborne für Begeisterung sorgte. Momentan gibt es noch keinen Termin für das Fan-Projekt. Es dürfte also noch etwas dauern, bis wir im Yharnam mit Karts um die Wette fahren können. Bei der Entwicklung orientiert man sich verschiedenen an Genreveteranen. Die vorgestellte Titelmelodie verbindet schonmal den Sound von Bloodborne und Mario Kart. Für die Optik bleiben die Entwickler wahrscheinlich beim PS1-Pixellook. Wie auch schon das PS1-Demake wird Bloodborne Kart wohl komplett kostenlos für den PC erscheinen. Einige Fahrer wurden bereits enthüllt und in den kommenden Monaten dürfte es regelmäßge Updates zur Entwicklung geben.

Dominik Zwingmann

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Gearbox Software
Hersteller: 2K Games
Termin: 25. März 2022
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

PC Games HIT-AWARD 9/10

Tiny Tina's Wonderlands

Eine vor zehn Jahren als DLC gestartete Idee wird zum eigenen Spiel. Herausgekommen ist ein spaßiger Borderlands-Ableger im Fantasy-Gewand.

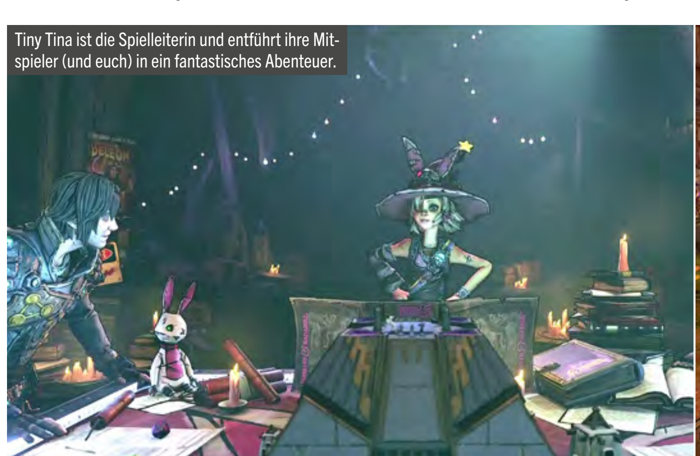
Von: Matthias Dammes

Seit der Ankündigung im letzten Juni ist noch nicht einmal ein Jahr vergangen und schon ist Tiny Tina's Wonderlands erhältlich. Damit bleiben die Entwickler von Gearbox ihrer Strategie treu, zwischen Ankündigung und Release nicht zu viel Zeit verstreichen zu lassen, wie es sich auch bei Borderlands 3 schon bewährt hat. Dabei hat der neueste Loot-Shooter des texanischen Studios von Randy Pitchford eine recht lange Vorgeschichte, die fast zehn Jahre zurückreicht.

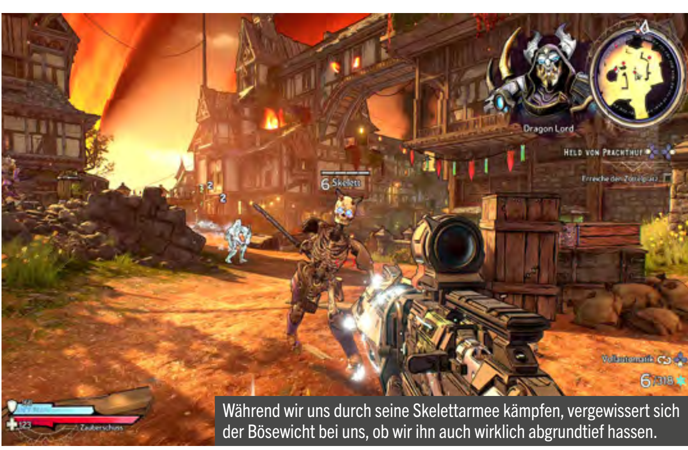
Die Grundidee des Spiels entstand bereits während der Entwicklung von Borderlands 2 und mündete dort schließlich in den DLC „Tiny Tinas Angriff auf die Drachenfeste". Darin erlebte der Spieler Abenteuer aus Sicht von Tiny Tina, die die Borderlands-Helden in einer Partie „Bunkers and Badasses" verwickelte und damit in ein D&D-ähnliches Fantasy-Rollenspiel katapultierte. Dieses Grundkonzept haben die Entwickler nun wieder aufgegriffen und mit Tiny Tina's Wonderlands ein eigenständiges Spiel draus gemacht.

Bunkers and Badasses

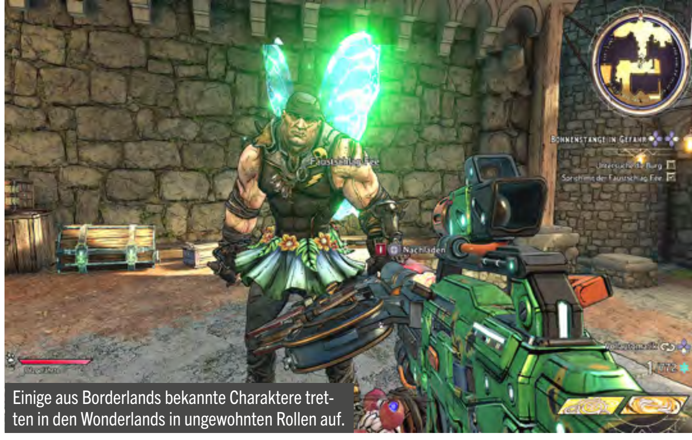
Und so kommt es, dass wir als Spieler erneut in eine von Tiny Tinas Pen&Paper-Partien verwickelt werden. Zusammen mit den beiden gestrandeten Weltraum-Abenteurern Valentine und Frette entführt uns die chaotische Spielleiterin in ihre abgedrehte Fantasy-Welt, die sogenannten Wonderlands. Eine Welt voller magischer Kreaturen, einem Diamant-Zweihorn als geliebte Königin des Reiches und dem bösen Drachenlord als allgegenwärtigen Gegenspieler. Unser Held verkörpert in dieser Welt den sogenannten Schicksalsbringer, der dazu auserkoren ist, das Böse zu besie-



Tiny Tina ist die Spielleiterin und entführt ihre Mitspieler (und euch) in ein fantastisches Abenteuer.



Während wir uns durch seine Skelettarmee kämpfen, vergewissert sich der Bösewicht bei uns, ob wir ihn auch wirklich abgrundtief hassen.


Einige aus Borderlands bekannte Charaktere treten in den Wonderlands in ungewohnten Rollen auf.


Die verschiedenen Levels sind sehr abwechslungsreich gestaltet. Hier rutschen wir zum Beispiel eine Bohnenranke entlang zum nächsten Levelabschnitt.

gen. Das hört sich nach einer typischen 08/15-Fantasy-Geschichte an und das ist es im Grunde auch.

Allerdings ist das in diesem Fall gar nicht mal so schlimm. Seine herausragenden Stärken hat die Geschichte nämlich in der Art und Weise, wie sie erzählt wird. Die Erzählung strotzt nur so vor Anspielungen auf typische Fantasy- und Videospiel-Klischees. Regelmäßig werden bekannte Erzählstrukturen gekonnt durch den Kakao gezogen. Zum Beispiel, wenn eine auffallend liebenswürdige Figur eingeführt wird, wo jeder einen nahenden Verrat vermutet, dieses Gefühl immer weiter aufgebaut wird, nur um es am Ende doch nicht dazu kommen zu lassen. Das Spiel scheut auch nicht davor zurück, immer wieder die vierte Wand zu durchbrechen und dem Spieler direkt einen Spiegel vorzuhalten, um sich über typisches Spielerverhalten lustig zu machen.

Auch viele weitverbreitete Funktionsweisen von Rollenspielen, sei es bei Pen&Paper oder in Videospielen, bekommen ihr Fett weg. Hier ist klar der typische Humor der Borderlands-Reihe wiederzuerkennen. Fans der Hauptspiele können sich zudem auch über diverse Gastauftritte einiger bekannter Charaktere aus den Hauptspielen freuen. Natürlich von Tiny Tina in abgewandelter Form und Rollen, die man von ihnen so eher nicht erwartet hätte. Auch bei den zahlreichen Nebenquests haben die Autoren ihrer Fantasie freien Lauf gelassen und erinnerungswürdige Momente mit diversen Anspielungen geschaffen. So mussten wir zum Beispiel das Dorf der Lümpfe gegen den gefährlichen Blauwut-Virus verteidigen. Ein großer Spaß. Die Reihe bleibt sich also auch im Ableger treu und bietet jede Menge abgedrehte Gaudi.

Im Reich von Königin Arschgaul

Die Wonderlands von Tina erstrecken sich zwar nicht über mehrere Planeten – wie die Spielwelt von Borderlands 3 –, dennoch wird einiges an Abwechslung geboten. Die einzelnen, mitunter ziemlich großen Levels fahren eine breite Palette an fantastischen Umgebungen auf. Sei es ein mysteriöser Pilzwald, ein von riesigen Ranken durchzogenes Gebiet oder andere ausgefallene Landschaften, die wir hier noch gar nicht vorwegnehmen wollen. In den Gebieten gibt es wie gewohnt jede Menge zu entdecken. Wer abseits der Hauptpfade die Spielwelt erkundet, wird mit versteckten Kisten, geheimnisvollen Murmeln und interessanten Aufzeichnungen belohnt. Auch Nebenquests gilt es, in den meisten Gebieten abzuschließen.

Verbunden sind die Level rollenspieltypisch durch eine Oberwelt. Diese Ebene ist optisch mit viel Liebe zum Detail gestaltet, um den Anschein zu erwecken, dass wir unsere Spielfigur auf der Tabletop-Karte bewegen, die Tina auf ihrem Tisch aufgebaut hat. Da liegen fallen gelassene Erdnussflips auf der Karte herum. Umgestürzte Getränkedosen bilden Limonadenflüsse, die sich durch die Landschaft schlängeln. Die Figur unseres Helden ist stilisiert, mit viel zu großen Kopf dargestellt und wir bewegen ihn in isometrischer Ansicht durch die Fantasy-Welt. Doch wir laufen nicht nur von einem Level zum nächsten. Auch in der Oberwelt gibt es jede Menge zu entdecken. Schreine, die mächtige Boni geben, wenn wir ihre Teile zusammensuchen. Kisten mit Gold, Lager mit Banditen, kleine Dungeons und vieles mehr. Sogar typische Zufallsbegegnungen kann es geben. Die Dungeons und Zufallsbegegnungen sind jedoch nicht viel mehr als kleine Arenakarten, auf denen es eine bestimmte Menge an Feinden zu besiegen gilt.



Die liebevoll gestaltete Oberwelt verbindet nicht nur die einzelnen Gebiete miteinander, sondern hat selbst auch jede Menge zum Erkunden zu bieten.

Skillbäume für die Primär- und Sekundärklasse. Verschiedene Bäume pro Klasse gibt es diesmal leider nicht.

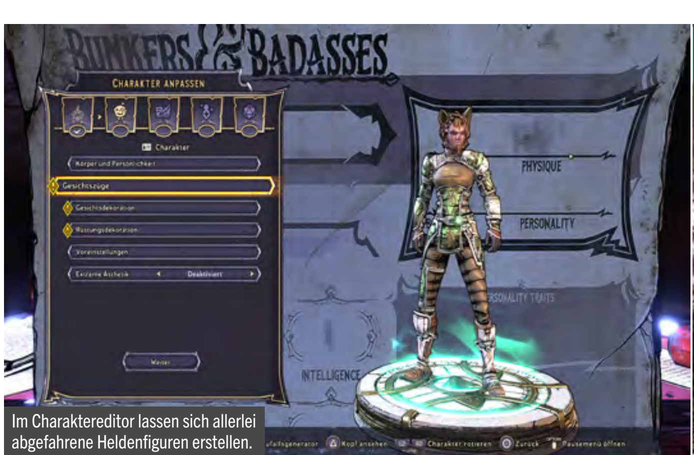
Es gibt auch wieder einen zentralen Hub, die Hauptstadt des Fantasy-Reichs namens Prachthuf. Hier residiert ihre Majestät Königin Arschgaul in einem prächtigen Schloss. Für den Spieler sind hier vor allem die Schmiede mit der Upgrade-Station für Tragekapazität und die Werkbank für Verzauberungen interessant. Es gibt zudem eine Taverne, wo sich am Anschlagbrett einige Aufträge entgegennehmen lassen. Dort findet der geneigte Abenteurer zudem das Bankschließfach sowie die Automaten für vergessene Beute und die Veränderung des eigenen Aussehens. Zwar ist die Karte von Prachthuf recht groß, allerdings ist vieles davon ungenutzter Raum. Die genannten Dienste befinden sich nur in einem gewissen Bereich der Stadt. Das kompaktere Design des Raumschiffs in Borderlands 3 funktionierte da als Hub-Level irgendwie besser.

Pilzliebhaber und Zauberer

Anders als in den Hauptteilen der Reihe üblich, setzt Tiny Tina's Wonderlands nicht auf einen vorgefertigten Cast von spielbaren Charakteren. Ganz im Sinne der zugrunde liegenden Pen&Paper-Thematik erstellen wir uns zu Spielbeginn einen eigenen Helden. Dieser lässt sich mit den verschiedensten Optionen nicht nur sehr individuell gestalten, es sind auch völlig abgedrehte Designs mit bunten Farben, wilden Zusammenstellungen von Körpermerkmalen und unterschiedlichen Looks möglich. Wichtiger als das optische Äußere ist zu Beginn jedoch die Wahl der Klasse. Sechs verschiedene Spielweisen stehen zur Auswahl, die sich kaum dem gängigen Fantasy-Schema von Krieger, Schurke und Magier unterwerfen.

Mit dem Brr-Serker richtet man sich auf Nahkampfangriffe aus, der Zauberschuss spezialisiert sich auf die Verwendung von Zaubersprüchen, der Sporenhüter ist ein Fernkämpfer mit einem Pilzbegleiter. Jede Klasse verfügt über eine sogenannte Großtat. Dabei handelt es sich um eine mächtige passive Eigenschaft, die jederzeit aktiv ist. Beim Sporenhüter ist das der bereits erwähnte Pilzgefährte, der Brr-Serker hat die Fähigkeit, sich in Raserei zu versetzen. Dazu hat jede Klasse zudem noch zwei aktive Skills. Der erste steht von Beginn an zur Verfügung, während der zweite ab einer bestimmten Stufe freigeschaltet wird. Im Kampf kann jedoch immer nur einer von beiden ausgerüstet sein.

Jede Klasse verfügt leider nur noch über einen einzigen Talentbaum, in dem durch Stufenaufstiege verdiente Skillpunkte investiert werden können. Damit ist das Skillsystem nicht mehr so vielfältig, wie es in Borderlands 3 noch der Fall war. Immerhin dürfen wir uns ab einem bestimmten Punkt im Spiel eine Sekundärklasse aussuchen, die unsere Möglichkeiten noch einmal verdoppelt. Außerdem dürfen wir erstmals selbst Attributspunkte verteilen. Beim Level-up erhalten wir neben einem Skillpunkt auch sogenannte Heldenpunkte, mit denen wir Werte wie Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit erhöhen. Ein wenig wirken die Entwickler dem Mangel an freischaltbaren Skills



Im Charaktereditor lassen sich allerlei abgefahrene Heldenfiguren erstellen.



Der Sporenhüter hat einen Pilzfreund, der an seiner Seite kämpft. Die für Borderlands typische Todesrettung ist auch wieder mit dabei.

Der Nahkampf kann schon mal etwas unübersichtlich werden, was auch Screenshots davon sehr chaotisch aussehen lässt.

auch durch das Zaubersystem entgegen. Magische Fähigkeiten werden nämlich in Form von Büchern gelootet und ausgerüstet. Es kann zwar immer nur ein Buch, und damit ein Zauberspruch, angelegt sein, aber immerhin hat man hier sehr viel Auswahl und damit entsprechende Gestaltungsoptionen.

Beuteregen

Womit wir bei einem der wichtigsten Themen für Loot-Shooter wären – dem Loot. Hier bleibt im Grunde alles wie gewohnt. Besiegte Feinde, Kisten und andere Verstecke lassen tonnenweise Beute fallen, die es in den verschiedenen Qualitätsstufen von Gewöhnlich bis Legendär gibt. Neben den bekannten Schießprügeln und Schilden gibt es auch ein paar neue Gegenstände. Die ausrüstbaren Zauber haben wir bereits erwähnt. Dazu kommen noch Nahkampfwaffen, die ihren eigenen Slot bei der Charakterausrüstung haben, Ringe, Amulette und Rüstungen, die ein wenig die Funktionsweise der bekannten Klassenartefakte ersetzen.

Alle Gegenstände sind zufallsgeneriert, was zu einer schier unendlichen Vielfalt führt. Das ist gerade bei den Waffen sehr ausgeprägt. Im Verlauf des Spiels haben wir von der Pistole über das Sturmgewehr bis zur Schrotflinte diverse Knarren ausprobiert und jede spielte sich anders. Die Elemente wie Frost und Feuer spielen wieder eine wichtige Rolle. So haben wir zum Beispiel die Kombination aus Schusswaffen mit Frosteffekt, der Gegner einfriert, und Nahkampfwaffen für den finalen Todesstoß sehr gerne eingesetzt. Jetzt könnte man natürlich die dumme Frage stellen, was Feuerwaffen in einem Fantasy-Rollenspiel zu suchen haben, aber da lässt Tina nicht mit sich diskutieren.

Fantasy-Shooter

Nun ist das Ego-Shooter-Gameplay ja eines der großen Aushängeschilder der Reihe. Klar, dass man darauf auch im Fantasy-Ableger nicht verzichten wollte. Der rasante Spielfluss des sogenannten „shoot and loot" funktioniert hier auch wieder hervorragend. Egal ob gegen aufdringliche Skelette, aggressive Pilzwesen oder Naga aus den Tiefen des Meeres, es macht einfach Spaß, Teil dieser nervenkitzelnden Action zu sein. So gut das bewährte Gameplay aber auch funktioniert, hätten wir uns doch ein paar Anpassungen an die Fantasy-Natur des Spiels gewünscht. Das betrifft besonders die Fähigkeit, im Nahkampf zu agieren.

Wir haben uns zu Spielbeginn bewusst für die Klasse des Brr-Serkers entschieden, um als mächtiger Nahkämpfer eine Spielweise zu verfolgen, die sich deutlich vom bekannten Borderlands-Kämpfer unterscheidet. Immerhin hat das Spiel ja auch wie schon erwähnt eigens für den Nahkampf ausrüstbare Waffen. Was ihm allerdings fehlt, ist ein eigenständiges Nahkampfsystem mit verschiedenen Angriffsweisen und Defensivaktionen. Wer hier also erwartet, sich packende Gefechte Mann gegen Mann zu liefern, wie man es aus Rollenspielen wie The Witcher oder aktuell Elden Ring gewohnt



Loot, Loot und nochmals Loot. Die Beute steht natürlich wieder im Mittelpunkt.

Das Inventar hat einige neue Ausrüstungsslots wie Nahkampfwaffen, Amulette und Ringe.

In der Chaoskammer warten zufallsgenerierte Abfolgen von Kampfplätzen und Gegnern auf den mutigen Helden.

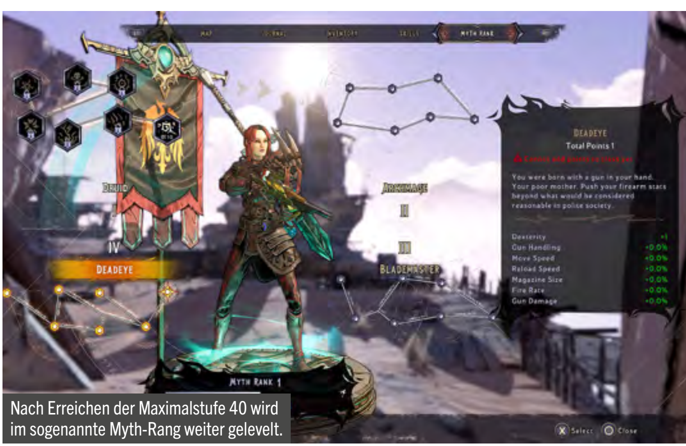
ist, wird enttäuscht werden. Mehr als den aus den Borderlands-Spielen bereits bekannten simplen Nahkampfangriff per Knopfdruck gibt es auch hier nicht. Er wird diesmal halt mit einer Waffe, statt mit den bloßen Fäusten ausgeführt. Das fühlt sich leider nur wie das fünfte Rad am Wagen des tollen Shooter-Gameplays an und nicht wie eine eigenständige Kampfalternative, sodass wir als Brr-Serker dann doch die meiste Zeit schießen statt kloppen. Hier wäre mehr drin gewesen. Das bleibt aber Meckern auf hohem Niveau, da das Gameplay in seiner gewohnten Form genau die Sogwirkung erzeugt, die man sich von einem Loot-Shooter erhofft. Man muss sich eben an den Gedanken gewöhnen, dass in diesem Fantasy-Abenteuer keine Ritter mit Schwert und Schild die großen Helden sind, sondern Leute mit abgefahrenen Knarren.

Es regiert das Chaos

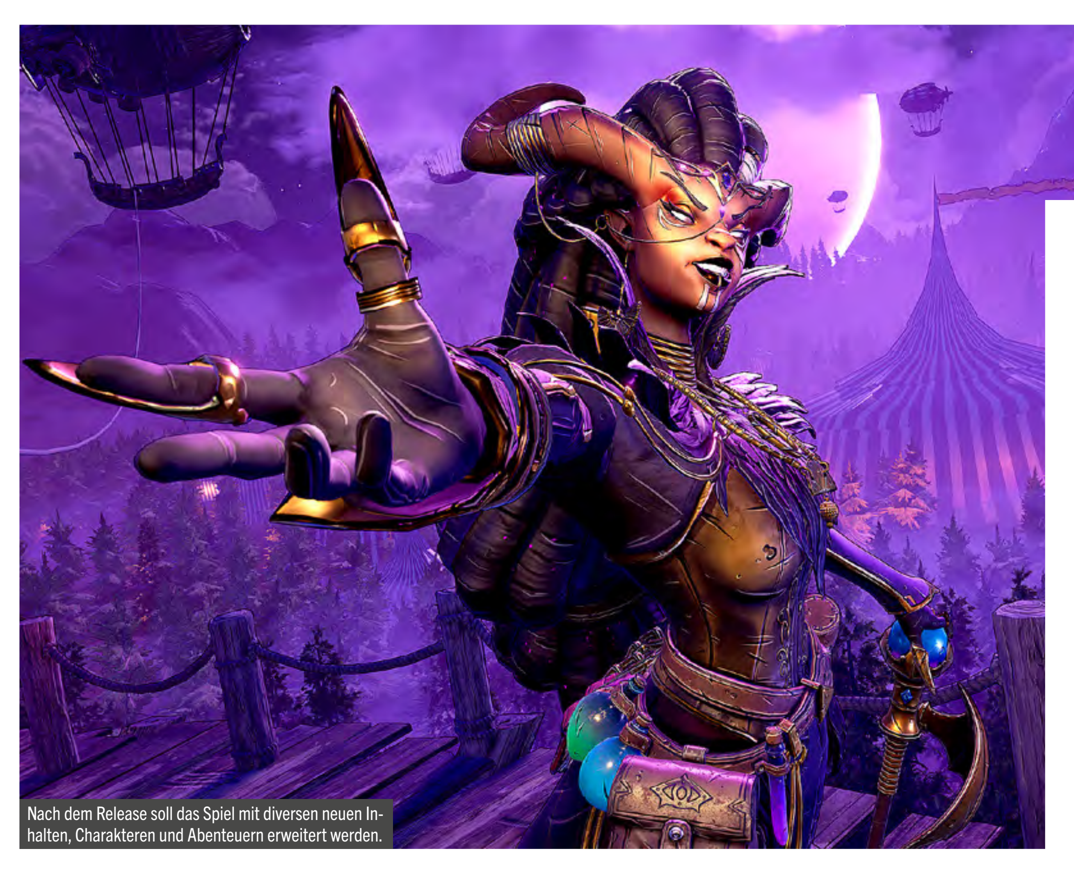
Anders als in den meisten Fantasy-Geschichten endet das Abenteuer unseres Helden nicht mit dem Sieg über das Böse. Die Story selbst nimmt rund 20 bis 25 Stunden in Anspruch, wenn man sich nur gelegentlich von Nebenaktivitäten ablenken lässt. Wer unterwegs alles erkunden sowie alle Sidequests und Herausforderungen abschließen möchte, kann locker noch einmal so viel Spielzeit dazu packen. Damit ist das Spiel vom Umfang her zwar kleiner als Borderlands 3, aber mit dem Ende der Story ist, wie gesagt, noch nicht Schluss. Es kann danach natürlich weiter geshootet, gelootet und am eigenen Charakter gefeilt werden.

Im Endgame wartet dann die sogenannte Chaoskammer. Darin lässt sich eine Abfolge von Kämpfen gegen Gegnerhorden absolvieren. Zwischen jedem Gefecht besteht die Möglichkeit, die Regeln zu modifizieren, um zum Beispiel den Gegnern besondere Verstärkungen zu gewähren. Je schwerer man es sich selbst dabei macht, umso höher und besser die potenzielle Ausbeute. Neben direktem Loot von den Gegnern werden während der Kämpfe auch Kristalle eingesammelt, die sich nach einem erfolgreichen Lauf gezielt für Gegenstände eines bestimmten Typs eintauschen lassen. Mit von der Party ist auch wieder der Chaos-Modus, der die allgemeine Schwierigkeit im gesamten Spiel und damit wiederum die Qualität des Loots steigert – vergleichbar mit den Hölle-Schwierigkeitsstufen in Diablo 3. Um neue Stufen des Chaosmodus freizuschalten, müssen in der Chaoskammer spezielle Chaos-Läufe absolviert werden.

Im Endgame lassen sich zudem die neue Währung Mondkugeln verdienen. Diese wird am Verzauberungs-Würfler eingesetzt, um die Verzauberung auf einem Gegenstand neu auszuwürfeln. Wer mit seinem Charakter Stufe 40 erreicht hat, schaltet zudem das Mythos-Rang-System frei. Das entspricht ungefähr dem Wächterrang in Borderlands 3 und lässt weitere Charakterentwicklung auch nach Erreichen der Maximalstufe zu. Etwas schade ist allerdings, dass es diesmal keine Form des „Wahre Kammerjäger"-Modus gibt. Im New-Game+ mit dem gleichen Charakter noch einmal durchzustarten, ist derzeit also leider nicht drin.


Nach Erreichen der Maximalstufe 40 wird im sogenannte Myth-Rang weiter gelevelt.


Am Ende eines erfolgreichen Chaoskammer-Laufs wartet fette Beute.



Nach dem Release soll das Spiel mit diversen neuen Inhalten, Charakteren und Abenteuern erweitert werden.

Technisch poliert

Optisch haben die Entwickler die bekannte Cel-Shading-Optik verfeinert. Das Spiel wirkt an vielen Stellen noch ein wenig schärfer und detaillierter als Borderlands 3. 4K-Auflösung und HDR sind natürlich auch wieder dabei. Mit all dem lief das Spiel zu jeder Zeit hervorragend flüssig. Selbst bei 4k-Auflösung und allen Einstellungen auf Ultra hielten sich die Frames stets über der 60er-Marke auf. Eine entsprechend potente Grafikkarte natürlich vorausgesetzt. Abstürze oder andere technische Macken gab es keine zu beobachten. Das Spiel macht einen technisch sehr sauberen und runden Eindruck. Beinahe hätten wir sogar gesagt, dass das Spiel weitestgehend bugfrei ist. Aber nach dem Beenden der Story ist uns dann doch ein unschöner Fehler aufgefallen. Seitdem wir im Endgame sind, funktioniert das Quest-Tagebuch nicht mehr richtig. Unsere Liste an noch offenen Quests wird schlicht nicht mehr angezeigt. Das lässt sich aber sicher schnell durch einen Patch beheben.

Wir empfehlen übrigens, die englische Sprachausgabe einzustellen. Die deutsche Sprachausgabe ist zwar auch ganz ordentlich gelungen, aber Ashly Burch macht als Tiny Tina einen absolut brillanten Job. Gute Arbeit kann man insgesamt auch den Entwicklern attestieren. Sie haben es geschafft, die Idee eines DLCs auszubauen, die Borderlands-Formel in seinen Stärken zu bewahren und daraus ein packendes und wie immer furchtbar spaßiges Spiel zu stricken. Fans von Borderlands erhalten genau das, was sie gewohnt sind, in einem etwas anderen Gewand, und Neueinsteiger dürfen sich auf ein abgefahrenes Abenteuer freuen. An Tiny Tina scheiden sich zwar die Geister, aber auch wer sie nicht mag, sollte diesem Spiel eine Chance geben. Das hat es allemal verdient. ❑



Königin Arschgaul, das diamantene Zweihorn regiert die Wonderlands. Wenn das nicht jede Menge Gaudi verspricht.

Gespielt werden kann natürlich auch wieder im Koop-Modus für bis zu vier Spieler.

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

„Roll for initiative, suckers!"

Ich liebe die Borderlands-Spiele für den unheimlichen Spaß und das rasante Pacing, die das Gameplay auszeichnen. Das liefert mir auch Tiny Tina's Wonderlands wieder zur Genüge. Ich kritisiere zwar die nicht vorhandene bessere Integration des Nahkampfes, weil ich mich bei einem Fantasy-Spiel auf tolle Kloppereien gefreut hatte. Aber am Ende des Tages stört mich das doch nur marginal. Dazu macht der Rest des Spiels einfach viel zu viel Laune. Und da ich schon seit Borderlands 2 ein Fan von der verrückten Tiny Tina bin, ist ein Spiel mit ihr im Zentrum der Erzählung natürlich genau das Richtige für mich. Was Borderlands 3 mit seinen epischen Ausmaßen und einem Abenteuer von galaktischer Tragweite war, das ist Wonderlands mit seiner charmanten Fantasy-Welt und den verrückten Ideen, die Tina immer wieder einstreut. Gerade das permanente Herumhacken auf typischen Klischees und eingefahrenen Mustern des Rollenspiel-Designs ist großartig. Ein Spiel, das sich selbst nie ernst nimmt und so sollte man es als Spieler auch handhaben. Einfach loslegen und eine Mordsgaudi haben, das ist das Motto. Ich jedenfalls werde sicher noch diverse spaßige Stunden in den Wonderlands verbringen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abgedrehtes Fantasy-Setting
- ➕ Schlichte Story, aber mit vielen tollen Anspielungen und Scherzen auf die Rollenspiel-Kultur
- ➕ Witzige Nebenquests
- ➕ Cameo-Auftritte einiger Borderlands-Charaktere
- ➕ Abwechslungsreiche Level
- ➕ Liebevoll gestaltete Oberwelt
- ➕ Motivierende Loot-Spirale
- ➕ Große Waffenvielfalt
- ➕ Spaßiges, actionreiches Gameplay
- ➕ Sechs unterschiedliche Klassen
- ➕ Chaos-Modus und Chaoskammer im Endgame
- ➕ Koop über Internet oder LAN
- ➕ Gute deutsche und fantastische englische Vertonung
- ➖ Nur ein Skillbaum pro Klasse
- ➖ Kein richtiges Nahkampfsystem
- ➖ Inventar nach wie vor etwas umständlich
- ➖ Kein NewGame+





Genre: Action-Adventure
Entwickler: Tango Gameworks
Hersteller: Bethesda/Microsoft
Termin: 25. Mai 2022
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

Ghostwire: Tokyo

Was ist eigentlich Ghostwire: Tokyo? Seit der Ankündigung des neuen Spiels von Tango Gameworks ist der Titel für viele Spieler ein Mysterium. Nun können wir das Geheimnis zwar lüften, die Antwort dürfte für viele Spieler allerdings eher unbefriedigend sein.

Von: Stefan Wilhelm



Manchmal besinnen sich die Evil-Within-Entwickler auf eine ihrer größten Stärken und schicken euch durch Umgebungen, die sich um euch herum verändern. Allerdings hat das meist nur optische Auswirkungen.

Knapp fünf Jahre nach The Evil Within 2 betreten Shinji Mikami und Tango Gameworks mit einem neuen Spiel die Bühne und schmeißen beinahe alles über den Haufen, wofür man das junge Studio mit den alten Entwicklerhasen kennt. Nach zwei Survival-Horror-Ausflügen entführt euch Ghostwire: Tokyo auf einen Open-World-Trip durch die verwaisten Straßen der Stadt und lässt euch in actionreichen Shooter-Kämpfen jede Menge Geister austreiben. Im Test verraten wir euch, wie sich ein eigentlich unverbrauchtes Szenario bemerkenswert schnell in Routine verwandelt und warum Ghostwire: Tokyo ein solides, aber nie wirklich begeisterndes Abenteuer geworden ist. Der neuen Gameplay-Ausrichtung zum Trotz eröffnet Tango sein neues Spiel wieder mit einem mysteriösen, düsteren Setting: Ein dichter Nebel hat Tokio in eine Geisterstadt verwandelt, 99 Prozent der Bevölkerung sind spurlos verschwunden. Die Reklamen blinken immer noch, die Radios plärren und in den Straßen finden sich die Kleidungsstücke der Fußgänger, als wären sie alle im Bruchteil einer Sekunde sprichwörtlich aus ihrer Haut gefahren. Ihr schlüpft in die Rolle von Akito, der gerade seine im Krankenhaus liegende Schwester besuchen wollte und sich nun plötzlich in dieser surrealen Welt wiederfindet. Zum Glück sind Shiba Inus und Katzen verschont geblieben!

One Night in Tokyo

Man spürt beim Durchstreifen der stimmungsvoll beleuchteten Straßen deutlich, dass das Entwicklerteam hier beheimatet ist, denn Ghostwires Spielwelt vermittelt ein tolles Gefühl von Tokio. Der Kontrast aus topmoderner, neongetränkter Popkultur und uralter Mythologie wurde mit viel Liebe zum Detail eingefangen und die Stadt fühlt sich lebendig an, auch wenn sie es im wahrsten Sinne des Wortes nicht ist. Seit der Nebelflut tanzen hier nämlich nur noch die Toten durch die Straßen. Die „Besucher" kommen etwa in Form von bleichen Geschäftsleuten, kopflosen Schulmädchen und überdimensionalen Frauen in Regenmänteln daher und stellen die Hauptgegner im Spiel dar. Hier kann Tango wie schon bei seinen vorigen Titeln wieder mit wunderbar schaurigem Gegnerdesign punkten, obwohl Ghostwire: Tokyo keinerlei Ambitionen hegt, euch Angst einzujagen. Statt euch zum Weglaufen und Verstecken zu zwingen oder auf Jumpscares und Splatter zu setzen, macht das Spiel euren Protagonisten von Anfang an zum wehrhaften Kämpfer. Akito verschmilzt mit der Seele von KK,

Die Beziehung zwischen Aktio und KK wird angenehm bodenständig und ohne viel Overacting erzählt.

einem professionellen Geisterjäger, der sich auf der Suche nach seinen Teamkollegen in eurem Kopf einnistet und euch magische Fähigkeiten zur Verfügung stellt.

Kameeeehameeeehaaaa!
Die beiden sind dann auch die einzigen Charaktere, die ihr im Spiel ausführlicher kennenlernt, denn sowohl KKs ehemaliges Team als auch die Gegenspieler unter Führung des Maskenträgers Hannya bleiben vergleichsweise blass. Weil ihr auch mit den ehemaligen Bewohnern Tokios nur im Rahmen kurzer Nebenquests redet, tragen Akito und KK den Großteil der erzählerischen Last. Zum Glück machen sie dabei einen guten Job: Die Beziehung der beiden entspinnt sich als sympathische, wenn auch nicht wirklich neue Buddy-Geschichte, die trotz des Settings angenehm bodenständig bleibt. Dafür sorgt auch die gelungene deutsche Synchronisation, bei der vor allem Tommy Morgenstern als Akito überzeugt. Für maximale Immersion stellt euch Ghostwire aber auch den japanischen Originalton zur Verfügung.



Geschäftsleute mit Regenschirmen sind eure häufigsten Widersacher. Solange ihr am Regenschirm vorbeizielt, ist simples Draufhalten angesagt.

Neue Schale, alter Kern
Immersiv und hübsch ist sie also schon mal, die Spielwelt, aber was macht man denn nun in der ausgestorbenen Großstadt? Nun, weil Ghostwire: Tokyo sich stark an klassisch-westlichem Open-World-Design à la Ubisoft orientiert, befreit ihr vor allem Außenposten in Form der Torii-Pforten und deckt damit Symbole auf der Karte auf, die ihr dann frei Schnauze abklappern dürft. Im Gegensatz zu vielen seiner Genrekollegen hindert euch das Spiel aber an der Erkundung eines Kartenbereichs, solange ihr ihn nicht vom tödlichen Nebel befreit habt. Danach findet ihr jede Menge Collectibles, die ihr zu Geld machen könnt, die bereits erwähnten Nebenmissionen, sowie allerlei Mittel, um den Skill-Bildschirm eures Charakters auszufüllen. Das Design der Nebenbeschäftigungen ist zweckmäßig, gewinnt aber keinen Innovationspreis: Mal gilt es, eine Horde Besucher vom Gefangennehmen verlorener Seelen abzuhalten, gelegentlich lauft ihr einem Yokai hinterher oder treibt ihn aus seinem Versteck und den überall verteilten Shiba Inus gebt ihr Hundefutter, damit sie vergrabenes Geld für euch aufspüren – nachdem ihr sie gestreichelt habt, versteht sich.

Gerade anfangs schafft es das Spiel, euch mit viel Atmosphäre und nett inszenierten Filmsequenzen in seine Welt zu saugen.

Geistergeschichtchen

Interessanter sind da die etlichen Aufgaben, die ihr für die Geister der Stadtbewohner absolviert. Hier bekommt ihr oft kurzweilige und interessante Mini-Geschichten präsentiert: Einem auf dem Klo festsitzenden Geist liefert ihr etwa Toilettenpapier, damit er sich endlich den Hintern abwischen und seinen Seelenfrieden finden kann. Von einem anderen Tokioter erfahrt ihr von einer geheimen U-Bahnstation, die nur von einem komplett leeren Zug angesteuert wird. Und für eine ältere Geister-Dame befreit ihr einen Glücks-Yokai aus den Fängen ihres gierigen Vermieters. Die meisten dieser Quests habt ihr allerdings in unter fünf Minuten erledigt, dementsprechend solltet ihr von den Stories und Dialogen keine große Tiefe erwarten. Und das ist ein Problem, das sich durch weite Teile des Spiels zieht: Ghostwire: Tokyo geht mit interessanten Ideen an den Start, gibt sich dann bei der Umsetzung aber oft schon mit dem tiefsten Durchschnitt zufrieden. Am ehesten macht sich das bei Kampf- und Fortschrittssystem bemerkbar. In Haupt- und Nebenquests sowie beim Erkunden werdet ihr ständig in Gefechte mit den Besuchern verwickelt, denen ihr mit KKs magischen Fähigkeiten entgegentretet. Habt ihr den grotesken Monstern ausreichend große Löcher in den Körper geschossen, entreißt ihr ihnen mit schicken Animationen die Kerne, um eure Munition wieder aufzufüllen. Die Grundbausteine für spaßige und anspruchsvolle Kämpfe sind eigentlich vorhanden: Wenn ihr ein Projektil durch eine Parade zum Absender zurückschickt oder dank eines Flächenangriffs mehrere Gegner gleichzeitig finishen könnt, fühlt sich das vor allem dank der knalligen audiovisuellen Effekte wirklich gut an. Lobend wollen wir außerdem die Dualsense-Unterstützung hervorheben, über die sich nämlich nicht nur PS5-, sondern auch PC-Spieler freuen dürfen: Die Zauber und Takedowns haben unterschiedliche Widerstände in den Triggern, das haptische Feedback ist fein und präzise, und wenn ihr Münzen einsammelt, könnt ihr das Klimpern nicht nur hören, sondern durch filigrane Motorenbewegungen fast schon spüren.



Leuchtreklamen und Spiegelungen dominieren optisch die Stadt. Da ihr immer Nachts oder bei Nebel unterwegs seid, kommt beides toll zur Geltung.

Mäßig bezaubernd

Leider haben es die Entwickler aber verpasst, dem Kampfsystem auch nur einen Hauch der Tiefe zu geben, die es angesichts seines

Maskenpflicht gilt auch für Geister! Die Feinde sind cool designt und haben gerade genug Angriffsmuster, um euch trotz eurer arg beschränkten Waffenauswahl einigermaßen bei der Stange zu halten.

Kern-Designs eigentlich verdient hätte. Obwohl dem Spiel durch den Fokus auf Magie quasi alle Türen und Möglichkeiten offenstehen, werdet ihr mit lächerlichen drei (!) Zaubern und einem Bogen abgespeist, deren taktisches Potential ihr schon nach wenigen Kämpfen ausgeschöpft habt. Effektiv erfüllen die Zauber nur die Rollen einer Pistole, eines Schwerts und eines Raketenwerfers, die ihr für mehr Schaden und einen größeren Explosionsradius immerhin aufladen könnt. Kreativ und vielfältig sieht aber anders aus. Schaden und Radius dann auch das einzige, worauf es in den Gefechten ankommt, da die Gegner keine besonderen Schwachstellen haben, die es mit bestimmten Angriffen auszunutzen gäbe. Manche tragen lediglich Regenschirme, an denen ihr vorbeischießen müsst. Auf Wunsch dürft ihr noch Schleichen, um Gegner lautlos mit dem Bogen oder einem Nahkampf-Takedown von hinten zu eliminieren. Außerdem könnt ihr eine Handvoll verbrauchbarer Talismane einsetzen, um etwa ein Blitzfeld oder einen Busch zum Verstecken erscheinen zu lassen, was ganz nett, aber kaum nötig ist. An sehr wenigen Stellen werdet ihr schließlich mit Bossgegnern konfrontiert, die aber auch keine andere Herangehensweise erfordern,



Mit einem magischen Greifhaken dürft ihr euch an schwebende Tengu heranziehen, außerdem könnt ihr eine gewisse Zeit lang durch die Luft gleiten. Durch das Movement und die vielen betretbaren Dächer macht die Erkundung von Tokio Laune.

außer dass sie euch ab und zu über eine Schockwelle hüpfen lassen. Und das war's. Gerade mit einem Combat-Designer an Bord, der auch am Doom-Reboot beteiligt war, hätte hier deutlich mehr drin sein müssen.

Fortschritts-Gerippe

Auch die Charakterprogression gestaltet sich reichlich unspektakulär: Mit eingefangenen Geistern und abgeschlossenen Missionen steigt ihr im Level auf und kauft simple Upgrades. Die verschaffen euch etwa einen größeren Köcher für den Bogen, einen höheren Explosionsradius für den Feuerzauber, oder schnellere Exekutionen in mehreren Stufen. All das funktioniert zwar und motiviert zu einem gewissen Grad, aber auch bei seinem Fortschrittssystem gibt sich das Spiel mit dem absoluten Minimum zufrieden. Gleiches gilt für die marginalen Buffs, die ihr durch Nahrungsmittel erhaltet und die paar freischaltbaren Klamotten, die ihr nur in Zwischensequenzen und im Fotomodus zu Gesicht bekommt. Nun wäre es aber unfair zu behaupten, Ghostwire: Tokyo würde nach den interessanten ersten Stunden nur noch langweilen. Die Erkundung der stimmungsvollen, aufwändig gestalteten Spielwelt

Symbole aufdecken, Symbole abklappern: An der reichlich ausgelutschten Open-World-Formel ändert Ghostwire: Tokyo nichts.



Um des schnöden Mammons Willen: Hunde füttert ihr hauptsächlich, damit sie Geld für euch aufspüren, das ihr in Essen, Hilfsitems und (nutzlose) Kleidung steckt.

macht bis zum Schluss Spaß, weil euch die Entwickler mit Greifhaken und Schwebefähigkeit coole Movement-Tools an die Hand geben und euch zutrauen, dass ihr eigene Wege zu den oft gut versteckten Zielen findet. Die Story reißt keine Bäume aus und ist mit etwa zehn Stunden relativ kurz, sie ist aber dennoch unterhaltsam, kurzweilig, und schafft es zum Ende hin auch, ein paar emotionale Töne zu treffen. Und weil die Gegner ordentlich Schaden austeilen und das Kampfsystem prinzipiell ordentlich funktioniert, werden auch die Gefechte nie vollends zum Selbstläufer. Letztendlich ist es aber trotzdem einfach schade, wie wenig Ghostwire: Tokyo aus seiner Kulisse macht, wie wenig es mit seinen Geschichten und Spielsystemen in die Tiefe geht und wie heruntergekurbelt sich das Ganze oft anfühlt. Euch hängt diese Art Spiel noch nicht völlig zum Hals raus und ihr begeistert euch für das gelungen eingefangene Japan-Feeling? Dann könnt ihr ein paar seichte, aber unterhaltsame Stunden mit Ghostwire: Tokyo verbringen. Alle anderen finden hier aber nur eine weitere, mit Symbolen zugemüllte Weltkarte, bei der sich lediglich das Setting von den Genre-Kollegen abhebt. ❑

In den rar gesäten Bosskämpfen bekommt ihr es mit Kugelschwämmen zu tun, die sich spielerisch kaum vom Standard-Feindvolk unterscheiden. Schade!

MEINE MEINUNG

Stefan Wilhelm



„Interessantes, frisches Setting, bei dem sich viel zu schnell Routine einstellt"

Ghostwire: Tokyo hat eigentlich alle Voraussetzungen, um aus dem mittlerweile ziemlich durchgenudelten, westlichen Open-World-Format auszubrechen: Tokio als Setting wurde toll eingefangen, die Haupt- und Nebenquests haben interessante, frische Prämissen und die Kämpfe erinnern im ersten Moment angenehm an skill-basierte Arcade-Shooter. Das Spiel gibt sich aber in beinahe allen Aspekten mit viel zu wenig zufrieden. Die Spielwelt ist mit belanglosem Sammelkram gefüllt, die Quests sind viel zu kurz und oberflächlich, um ihre Prämissen auch auszuschöpfen, und die Waffen- und Gegnervielfalt lässt mehr als zu wünschen übrig. Meinen Spaß hatte ich trotzdem: Die Kämpfe funktionieren trotz mangelnder Tiefe, das Erkunden gestaltet sich dank der hohen Vertikalität der Spielwelt unterhaltsam, und optisch ist das Spiel wegen liebevoller Details ansprechend. Weil der Unterbau hinter der kreativen Aufmachung aber seicht und generisch daherkommt, bleibt's nur beim Prädikat „ganz in Ordnung".

PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsch gestaltete Stadt mit vielen liebevollen Details
- ➕ Tolles Tokio-Feeling
- ➕ Sympathische Hauptcharaktere mit guter deutscher Vertonung
- ➕ Movement und Erkundung unterhaltsam
- ➕ Viele witzige Story-Ideen für Nebenquests
- ➕ Gelungene Dualsense-Einbindung
- ➕ Im Kern spaßige, anspruchsvolle Kämpfe …
- ➖ … denen es gewaltig an Tiefe und Abwechslung mangelt
- ➖ Belanglose Fortschrittsmechaniken
- ➖ Nebenmissionen viel zu kurz und simpel
- ➖ Repetitiver Spielverlauf, der schnell Routine wird
- ➖ Relativ knappe Spielzeit
- ➖ Platte Antagonisten und Nebencharaktere





Genre: Online-Shooter
Entwickler: Bungie
Hersteller: Bungie
Termin: 22. Februar 2022
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

Destiny 2: Die Hexenkönigin

Die vierte Destiny-2-Erweiterung liefert fantastisches Gameplay und verdreht die Wahrheiten des Universums in unseren Köpfen.

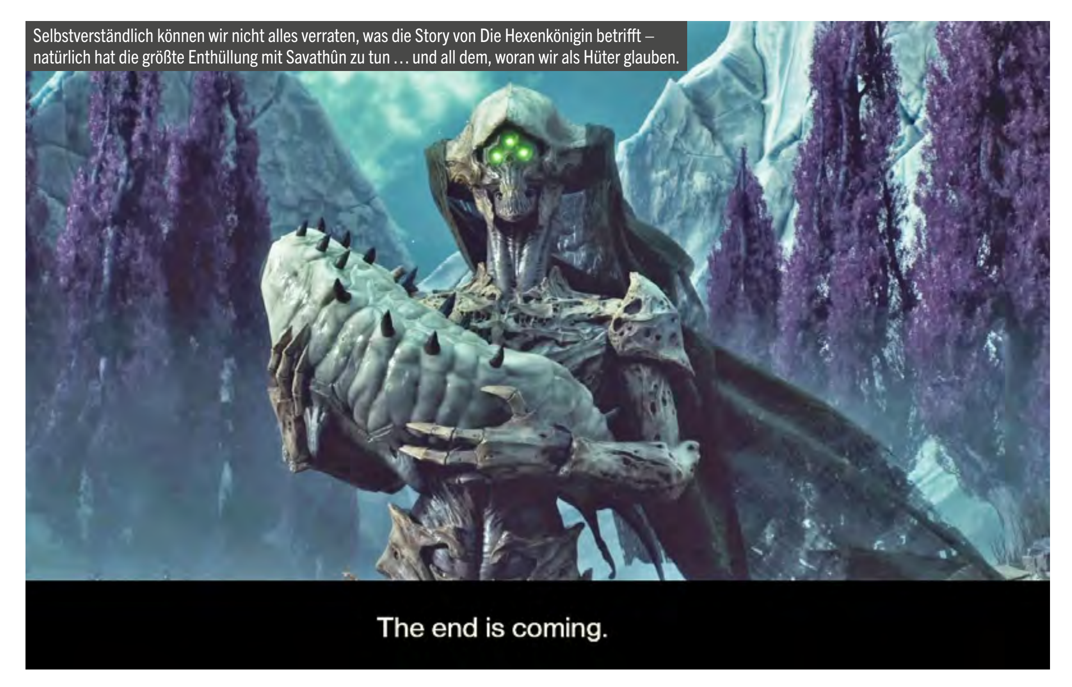
Von: Susanne Braun

Nach Jenseits des Lichts für Destiny 2 war ich unschlüssig, ob mich der MMO-Shooter irgendwann wieder fesseln kann. Die Story erschien mir halbgar, mir wurde irgendein gesichtsloser Gegner vorgesetzt, mit dem ich nichts anfangen konnte. Vielleicht hat sich der eine oder andere Fan über Eramis und ihre Schergen gefreut. Ich nicht. Europa und die Rückkehr von Variks, ja, das war cool. Die Story hat mich aber nicht gejuckt, und auch nicht unbedingt die Geschichten der darauffolgenden Saisons bis …

… ja, bis sich mit dem Release von Hexenkönigin alles zu einem riesigen Bild zusammensetzte. Ich war absolut weggewowt und bin aktuell wieder voll drin in Destiny. Ich will euch nicht nur erklären, dass Destiny 2 den besten Zustand erreicht hat, in dem es sich jemals befand. Ich will es euch fühlen lassen! Deswegen muss ich an dieser Stelle ein erstes Fazit vorziehen. Ich verstehe, dass Destiny unter gewissen Voraussetzungen auch jetzt für einige noch „meh" ist. Darauf gehe ich später noch ein. Doch hier, an dieser Stelle, will ich Folgendes schon einmal festhalten: Sowohl vom Storytelling und als auch vom Gameplay war die gesamte Marke Destiny in den acht Jahren ihrer Existenz niemals zuvor besser als jetzt!

Endlich macht es Klick. Storybrocken, die Hüter seit Jahren beschäftigen, finden ihren Platz im großen Ganzen. Mit dem Release von Destiny 2 vor fünf Jahren aufgezwungene Gameplay-Korsette platzen, dass die hässlichen Knöpfe mit Lichtgeschwindigkeit durch den Raum knattern. Endlich haben die Hüter wieder Luft zum Atmen – aka Entscheidungsfreiheit, wie sie ihre Klasse spielen wollen. Sie haben eine fantastisch erzählte Kampagne mit einem absolut krassen Twist. Sie haben neue Features, eine neue Welt, Waffen, Rüstungen! Langsam passt alles zusammen!

Ist Destiny 2 mit dem Add-on so etwas wie Frankensteins Monster, bei dem nichts zusammenpasst? Nein. Ist Destiny 2 nun so etwas wie der perfekte Musterknabe? Nein. Aber der Loot-Shooter befindet sich auf einem sehr guten Weg. So, genug der Lobhudelei. Was steckt denn in Die Hexenkönigin drin?



Selbstverständlich können wir nicht alles verraten, was die Story von Die Hexenkönigin betrifft – natürlich hat die größte Enthüllung mit Savathûn zu tun … und all dem, woran wir als Hüter glauben.

Die Hexenkönigin

Savathûn, eine der drei Schar-Chefs, hat uns in der Vergangenheit immer bewegt. Bereits in Destiny 1 erfuhren wir von den drei Schwestern der Protoschar, die, von einem geheimnisvollen Wurm in die Tiefen der Welt „Fundament" geführt nicht nur Unsterblichkeit, sondern auch gleich noch unendliche Macht erlangten. Geboren war die Schar, angeführt von Savathûn,


Kriegsrat: Es gelingt den Leuten von Bungie ziemlich gut, uns in den Kreis der Auserwählten zu integrieren, ohne uns als übermächtiges Superwesen darzustellen. Wir erleben Rückschläge, und unsere Helden auch.

Xivu Arath und Oryx, die seither durchs Universum marodiert und blutige Kriege anzettelt.

Die drei Geschwister sind sich spinnefeind. Deswegen kam es dazu, dass Savathûn uns um Hilfe ersuchte. Auf der Flucht vor Xivu Arath wollte Savathûn ihren Wurm loswerden (quasi ein Parasit), und wir halfen ihr dabei. Dummdöselig wie wir so sind, hofften wir, dass wir Savathûn danach noch festhalten könnten, aber nee … die Hexe floh und legte damit den Grundstein für die Hexenkönigin-Kampagne.

Nun taucht am Himmel über dem Mars ein merkwürdiges, gewaltiges Schiff auf – Savathûns Homebase. Klar, dass wir herausfinden wollen, was da vor sich geht. In acht meist halbstündigen und länger andauernden Missionen wird ohne viel Downtime oder künstliche Begrenzung erzählt, was nun ist mit Savathûn. Wohin hat sie den Reisenden entführt? Was will sie?

Erstere Frage beantwortet sich schnell. Auf Savathûns Schiff befindet sich der Eingang in ein Taschenuniversum namens Thronwelt; ein Ort, an dem nichts ist, wie es scheint. Und was will Savathûn? Im Endeffekt will sie, nun ohne Wurm in ihrem Körper und ihrem Verstand, aber dafür wie wir selbst vom Licht erfüllt und unsterblich gemacht, ihre Erinnerungen zurückerlangen. Genau wie wir will sie wissen, was passiert ist. Denn wenn jemand das Licht in sich trägt und dafür von einem Geist wiederbelebt wurde, vergisst man seine Vergangenheit. Das ist ein elementar wichtiger Umstand, der in Destiny schon oft eine Rolle gespielt hat.

Ich will jetzt nicht zu viel verraten und auch nichts spoilern, aber nach und nach kommen die Spieler hinter Savathûns Motivation – bis in einer der letzten Missionen eine richtig große Bombe platzt, die mich mit runtergeklappter Kinnlade hat sitzen lassen. Bitte was ist da grade passiert? Und das ist das Tolle: Während WoWs Storyschreiber uns mit Shadowlands und dem Kerkermeister einen vormals nie erwähnten Bösewicht vorgesetzt haben, der plötzlich alles bedroht, haben die Bungista wirklich einen zehn Jahre umfassenden Plan für die Story von Licht und Dunkelheit. Savathûn ist in den Hinterköpfen der Spieler mal in den Schatten, mal sehr präsent. Sie ist immer da, genauso etwa wie eben Oryx und Xivu Arath. Und so können sich die Leute des Destiny-2-Teams diesen gewaltigen Payoff leisten. Der übrigens der Start für das drei Jahre andauernde Finale der Licht-Dunkelheit-Saga ist.

Schwieriger ist oftmals besser

Von der Story abgesehen ist die Kampagne von Die Hexenkönigin ebenfalls in Sachen Gameplay um Welten besser als die von Jenseits des Lichts. Ein Problem von Jenseits des Lichts war, dass sich viel Story erst nach Abschluss der Kampagne in Extra- und Exomissionen entwickelte. Ein weiteres Dilemma: Das neue Element Stasis für unsere Helden hat in der Form, in der man es über die zähe Kampagne hinweg erspielt hat, null Bock gemacht. Der richtige Spaß steckt in den Fragmenten und Aspekten des Klassenfokus. Deswegen ist meine Meinung der Kampagne von Jenseits des Lichts im Rückblick auch leicht negativ gefärbt. Erst nach Ende der Missionen war Stasis freigeschaltet und dann auch noch in einer, meiner Meinung nach, superlahmen Version. Bäh.

Was macht die Kampagne von Hexenkönigin besser? Alles? Die Missionen sind wesentlich länger, dauern wie bereits erwähnt mindestens eine halbe Stunde. Im normalen Modus. Im legendären Spielmodus mit begrenzter Playerpower kann so eine Mission noch länger dauern – und dann macht sie erst so richtig Spaß. Ein Kritikpunkt an Jenseits des Lichts ist nämlich auch, dass die Missionen absolut keine Herausforderung dargestellt haben. Wie soll ich meinen Gegner dann ernstnehmen, wenn er nur künstlich durch Zwischensequenzen erschwert und aufgeblasen wird? Eben. In legendären Hexenkönigin-Missionen sitze ich ständig auf der vorderen Stuhlkante und fiebere bei jedem Feuergefecht mit. Wichtig ist auch, dass es nun Schar-Hüter gibt; Hexen, Ritter und Akolythen, die wie mein Charakter Lichtfähigkeiten nutzen und damit meinem Helden das Fressbrett rasieren. Die stehen dummerweise wieder auf, wenn man nicht durchs Sperrfeuer der normalen Feinde sprintet und ihren Geist zerstört. Die legendären Missionen der Kampagne sind absolut kein Spaziergang. Dank Puzzle- und Sprungpassagen, die Destiny so zu eigen sind, dank mehrerer Bosskämpfe und weiteren interessanten Mechaniken bleiben die Missionen selbst abseits der Story im Gedächtnis. Supergut, wirklich.

Die Thronwelt

Die neue Destination im Navigator, die Thronwelt, bietet drei große Spielbereiche, die vom Look her unterschiedlicher nicht sein könnten, und dennoch harmonisch ineinander übergehen. Eine der maßgeblichen Mechaniken ist neben gewohnten Beutezügen, Patrouillen und Verlorenen Sektoren der Tiefenblick. Überall wabern schwärzliche Kugeln in der Spielwelt, die mit der über die Kampagne erhaltenen Tiefenblick-Fähigkeit Rätsel, Kisten und andere coole Dinge enthüllen. Die Thronwelt ist damit ein totales Entdeckerparadies. Dazu kommen übrigens noch zwei neue Arten Öffentlicher Events. Der Hohn, eine Gegnerpartei der Destiny-Hüter, hat es sich ebenfalls in Savathûns Reich bequem gemacht.

Beim Ätherevent müsst ihr – wie aus Saison 15 bekannt – Gruppen von Hohn ausschalten und zusehen, dass der Äther, blaue, fliegende Kugeln, nicht im Sammelkorb ankommt. Beim Eskortevent hingegen verteidigt ihr einen Splitter der Dunkelheit vor Feinden, der langsam durch die Gegend brummt, während ihr euch in der Nähe befindet. Insbesondere dieser Event bereitet euch mechanisch auf Missionen und gar den


Was ergeben sechs Hüter und ein Fireteam? Na klar, einen Ausflug in den neuen Raid Schwur des Schülers! Der bringt euch in eine im Moor versunkene Pyramide der Dunkelheit, und das allein sollte euch schon das Fürchten lehren.

Raid vor, also passt gut auf, was ihr machen müsst!

Die Waffenschmiede

Auf den Tiefenblick bin ich eingegangen, weil ihr mit Hexenkönigin die Möglichkeit habt, saisonale Schusswaffen nach eurem Gusto zu schmieden. Allerdings müsst ihr die Perks, mit denen ihr die Waffen versehen könnt, erst freispielen. Bedeutet nichts anderes, als dass ihr Waffen mit einem roten Rahmen, die Tiefenblick-Resonanz, so lange benutzen müsst, bis ihr den Bauplan für den Perk extrahieren könnt. Wirklich verständlich kommuniziert wird dabei nicht, um welchen Perk es sich für was handelt. Die Bungista könnten sich mehr Mühe geben, die Spieler eindeutiger an die Waffenschmiede heranzuführen. Immerhin: Mit der kommenden Saison wird ein Großteil der unterschiedlichen Ressourcen für die Waffenschmiede entfernt, damit sollten wir mehr Übersicht gewinnen.

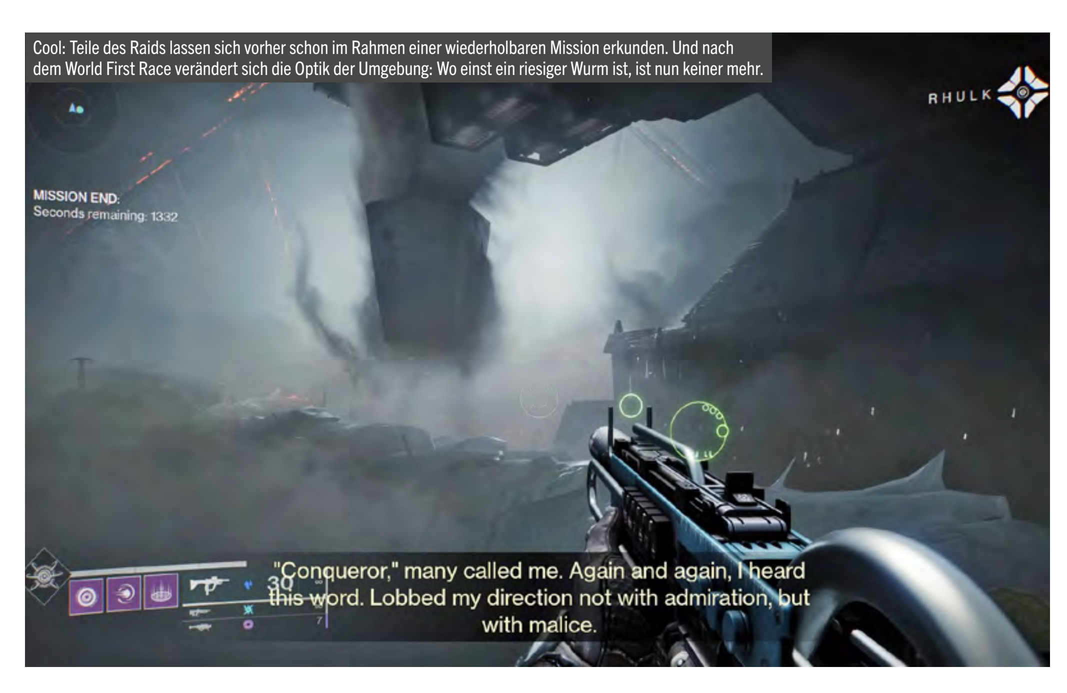
Demonstriert wird das ganze Waffenschmiede-System am Bau der neuen Waffengattung, der Glefe. Dabei handelt es sich um eine Waffe für den Spezial-Slot, die sowohl Projektile verfeuern als auch im Nahkampf gut reindreschen kann – allerdings anders als beim Schwert in Egoperspektive. Das Zielen mit der Glefe beim Schuss benötigt ein bisschen Übung. Das Dreschen geht hingegen leicht von der Hand. Ihr müsst nur aufpassen, dass ihr im Eifer des Gefechts nicht eure Lebensenergie aus den Augen verliert.

Abgesehen davon sind die Gegenstände, auf die Hüter heiß sind, exotische Waffen. Eine davon ist Osteo Striga, eine Maschinenpistole, die verfolgende Projektile mit einem Gifteffekt verfeuert. Schnelle Präzisionstreffer hintereinander lösen eine Giftwelle für Flächenschaden aus. Das ist ziemlich cool – außer man versucht, mit dem Überladen-Mod die ansonsten ziemlich untötbaren Überladen-Gegner zu betäuben. Weil Osteo Strigas Projektile mit Verzögerung fliegen, klappt das nicht so gut. Dann regelt immerhin ein alter Held der Hüterwelt: Risikoreich.

Den schweren Granatenwerfer Parasit gibt's über einige unterhaltsame Aufgaben, in denen Savathûns Ex-Wurm tatsächlich eine Stimme verpasst bekommt. Na ja, dafür verfeuert die Waffe auch explodierende Würmer! Grundsätzlich ergänzen die neuen Waffen und auch die exotischen Rüstungen das bisherige Arsenal. Balancing-technisch lässt sich dazu nix sagen: Es

Im Urquell heißt es „immer mitten in die Fresse rein“. Raketenwerfer sind stets eine gute Wahl gegen knackige Bosse und anderes Gesocks. Allerdings sind sie das schon seit ein paar Saisons. Wir befürchten baldige Nerfs.

Cool: Teile des Raids lassen sich vorher schon im Rahmen einer wiederholbaren Mission erkunden. Und nach dem World First Race verändert sich die Optik der Umgebung: Wo einst ein riesiger Wurm ist, ist nun keiner mehr.



passiert alle naslang in Destiny, dass exotische Items deaktiviert werden müssen, weil sie zu stark sind oder für Exploits genutzt werden. Ja, ja, was wäre Destiny ohne seine exploitige Spielerschaft …

Argh, so viel zu sagen!

Nun, dann komme ich mal auf das Endgame zu sprechen, denn das ist ja das, was euch die längste Zeit beschäftigt. In der Thronwelt erwarten euch zwei Strikes, die euch ganz gut mit den Mechaniken der Welt beschäftigen. Wirklich weltbewegend sind die nicht, aber das sind Strikes eben auch selten. Auch findet ihr in Savathûns Reich die neue 6-Spieler-Beschäftigung Urquell im Angriffs- und Verteidigungsmodus (damit's nicht immer dasselbe ist), in dem ihr euch gegen Horden von Lichtbrut-Feinden erwehrt. Im normalen Modus ist das, wie gewohnt, relativ easy.

Hart wird's dann in höheren Schwierigkeitsstufen. Da machen die beiden Strikes keine Ausnahme. Oder die wiederholbaren legendären Missionen. Oder alles andere, wofür sich Ausrüstung verdienen lässt, die unweigerlich den Powerlevel eures Hüters in schwindelerregende Höhen pusht (aktuelles Maximallevel liegt bei 1560).

Ihr solltet obendrein mal schauen, ob ihr fünf Mitspieler für den neuen Raid Schwur des Schülers findet. Ein Kontrahent Savathûns, der Hohn-Boss Rhulk, macht euch darin das Leben mit ausgefeilten Boss-Encountern schwer. Raid-Kämpfe sind in Destiny 2 üblicherweise so komplex, dass ich mehrere Seiten bräuchte, um die Mechaniken auch nur ansatzweise zu beschreiben. Lasst mich nur so viel sagen: Der Raid macht echt Laune, die Mechaniken sind teils bewährt, teils überraschend und die DPS-Checks sind krass, jedoch nicht unfair. Das macht, mit den richtigen Leuten, unfassbar viel Laune!

Loot-Shooter extraordinaire

Destiny ist und bleibt ein Loot-Shooter, und die Beute wird immer die Karotte bleiben, die vor meiner Nase baumelt. Ich hab' Bock daran, mein Powerlevel hochzuspielen, um dann noch größere Herausforderungen anzugehen – etwa zum allerersten Mal in meinem Leben in dieser Saison die Spitzenreiter-Dämmerung. Die darf ich nämlich erst mit Powerlevel 1575 betreten.

Selbst wenn ihr Lust auf den Grind habt, erkennt ihr da aber ein Problem. Wie soll man Powerlevel 1575 erreichen, wenn es nur bis Powerlevel 1560 geht? Indem man Geld für den Saisonpass und damit für das saisonale Relikt ausgibt. Denn so lässt sich noch über das Hardcap von 1560 leveln. Wer Free2Player von Destiny 2 ist, der weiß, dass ohne eine Geld-Investition in Erweiterungen und Saisonpass relativ schnell Schicht im Schacht ist. Destinys Neues-Licht-Erfahrung taugt weiterhin nur, um euch anzuschauen, ob euch das Gameplay an sich schmeckt, denn die meisten richtig coolen Inhalte stecken hinter der Paywall.

Und diese Paywall „verschiebt" sich mit jedem Erweiterungs-Release. Mit Hexenkönigin wurden Inhalte und Kampagne von Forsaken in den Inhalte-Tresor gepackt, wie zuvor mit Jenseits des Lichts und Neues Licht bereits schon die originale Destiny-2-Kampagne. Ein vollumfängliches Destiny mit allen Inhalten wird es aller Wahrscheinlichkeit nach niemals geben – das ist die Art der Bungie-Leute, toten Gebieten, nicht genutztem Content und schwierigen Balancing-Fehlern in der Sandbox vorzubeugen. Aber eben auch eine Art, die vielen Destiny-Fans nicht gefällt.

Das sind zwei Punkte, die immer aktuell sein werden und bleiben: Destiny 2 taugt als Free2Play nicht viel, weil euch viele Inhalte nicht zur Verfügung stehen. Und zahlt ihr, dann werden dennoch in regelmäßigen Abständen Inhalte entfernt. Wer sich darauf nicht einlassen will, ist bei diesem Spiel am falschen Ort, egal, wie spaßig das Game- oder Gunplay ist.

Diese beiden Kritikpunkte wiegen schwer und die vielen positiven Veränderungen der jüngsten Vergangenheit helfen nicht jedem Spieler, über diese Mankos hinwegzusehen. Da wäre, dass Bungie gelernt hat, wie man Geschichten richtig gut, emotional und fesselnd erzählt. Da wäre der Bruch mit den Klassenfesseln aus dem originären Destiny 2, die vielleicht für Einsteiger hilfreich waren, die Veteranen aber vor den Kopf gestoßen haben. Die vielen, kleinen Verbesserungen etwa, dass es keine wöchentlichen und täglichen Aufgaben mehr gibt, sondern saisonale Herausforderungen. Der Saisonpass hat inhaltliche Schwächen, bietet aber auch angenehme Vorteile. Allein, dass ich im Orbit und im Turm über die Destiny-App am Telefon Beutezüge annehmen kann, ist eine so krasse Komfortverbesserung, dass ich mich jedes Mal wieder freue. Nein, Destiny 2 ist nicht Frankensteins Monster und nicht der perfekte Musterknabe. Aber aktuell ist es das Beste, was es sein kann: Ein ziemlich spaßiger, kurzweiliger und herausfordernder Loot-Shooter mit packender Story – wenn man denn zahlen will. ❑

MEINE MEINUNG

Susanne Braun



„Gameplay unverändert top, Storytelling nun auch."

Hätte ich es gebraucht, dass ich wieder kopfüber im Destiny-Chaos stecke? Ich könnte meine spärliche Freizeit auch anders nutzen, etwa mit Elden Ring. Aber es macht so unfassbar viel Spaß, Jagd auf Savathûn zu machen und mich den härtesten Herausforderungen im PvE-Bereich zu stellen. Es macht Laune, die coolsten Taktiken und Kombinationen an Perks, Exos, Fokussen, Fragmenten, Aspekten und Attributen auszubaldowern, und damit den biestigen Feinden ins Gesicht zu rotzen. Nicht wörtlich. Nur sinnbildlich. Aber so fühlt es sich an. Ich rotze dem Gegner ins Gesicht. Es ist geil! Die Kampagne hat mich von den Socken gehauen und ich meine es so: Destiny ist vom Storytelling her niemals besser gewesen! Durch Tiefenblick-Rätsel fühlt sich die Thronwelt nicht so repetitiv und fad an wie etwa Europa. Das mit der Waffenschmiede ist für mich aktuell „nur" nett – da steckt eben sehr viel Grind hinter. Ob das Feature wirklich taugt, das muss man dann vor Lightfall betrachten. Der Raid ist absolut großartig, die legendären Missionen sind knackig, die vielen Waffen fühlen sich, je nach Vorliebe, gewohnt gut an … es gibt so viele Dinge, die machen einfach Bock, ich kann da nicht einmal den Finger drauflegen. Ein Highlight ist auch die Überarbeitung der Lichtfokusse. Destiny 2 mausert sich zu einem Spiel, das die besten Dinge aus Teil 1 und Teil 2 in sich vereint – und die blöden langsam, aber sicher ausfadet. Nur die Sache mit dem Inhalte-Tresor ist halt … meh. Ich versteh' euch ja!

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle und spannend inszenierte Kampagne mit optionaler, legendärer Schwierigkeit
- ➕ Thronwelt lohnt sich für Entdecker
- ➕ Super Raid mit lustigen Mechaniken
- ➕ Lichtfokus-Anpassungen, endlich!
- ➕ Waffenschmiede erlaubt mehr Flexibilität
- ➖ Inhalte-Tresor schmälert weiterhin den Content-Umfang



Anfangs niedlich, dann knackig-schwer: Tunic hat uns im Test überrascht. (Herstellerbild)

Tunic

Genre: Action-Adventure
Entwickler: TUNIC Team
Hersteller: Finji
Termin: 16. März 2022
Preis: ca. 28 Euro
USK: nicht geprüft

Kleiner Fuchs mit großem Anspruch: Das putzige Indie-Abenteuer überzeugt als kniffliger Mix aus Zelda, Dark Souls und Puzzle-Spiel – wenn man die nötige Geduld hat. **Von:** Felix Schütz

Tunics Vorbilder braucht man gar nicht lange suchen: Das Indie-Action-Adventure bedient sich überdeutlich bei The Legend of Zelda und Dark Souls, aber auch Indie-Hits wie Hyper Light Drifter, Fez oder das unterschätzte Hob haben ihre Spuren hinterlassen. Fast sechs Jahre Arbeit stecken in dem Spiel, das größtenteils vom Indie-Entwickler Andrew Shouldice ausgetüftelt und umgesetzt wurde. Das Ergebnis seiner langen Mühen: Ein cleveres Kleinod für Entdecker, die eine echte Herausforderung suchen. Knackige Kämpfe und knifflige Rätsel stellen auch erfahrene Spieler auf die (Gedulds)Probe, blutige Anfänger machen am besten gleich einen Bogen um das Spiel.

Wer sich aber darauf einlässt, wird mit einem motivierenden Abenteuer belohnt, das mit der Zeit seine ganz eigene Identität entfaltet und sich deutlich von anderen „Indie-Zeldas" abhebt. Trotz mancher Frustmomente konnten wir Tunic irgendwann kaum noch aus der Hand legen, selbst nach dem Durchspielen locken uns immer noch ein paar ungelöste Rätsel zurück. Eine uneingeschränkte Empfehlung geben wir aber trotzdem nicht. Im Test klären wir, was ihr vor dem Kauf wissen müsst.

Kleines Highlight für Entdecker

Schon die Eröffnungsszene könnte glatt aus Link's Awakening stammen: Eure Spielfigur – ein kleiner Fuchs in grünem Gewand – erwacht ohne Ausrüstung, Hinweise oder Ziel an einem Strand. Doch noch bevor man „Sieht ja aus wie bei Zelda!" rufen kann, sticht einem schon der eigenwillige Grafikstil ins Auge: Tunic setzt auf einen polygonarmen, bewusst klobigen Look, der mit sanften Farbtönen, klug eingesetzten Unschärfe-Effekten und ausgefeilter Beleuchtung eine wunderschöne Diorama-Atmosphäre versprüht. Der Clou daran: Das gesamte Spielgeschehen wird aus einer isometrischen Draufsicht präsentiert, ihr dürft die Kamera also nicht frei bewegen, sondern lediglich mit einer Schultertaste neigen. Das führt dazu, dass ihr manche Teile der Umgebung schlichtweg nicht einsehen könnt, weil sie von der Levelgeometrie verdeckt werden. Und das ist auch voll beabsichtigt, denn in genau diesen Ecken haben die Designer jede Menge Geheimgänge und Schätze versteckt.

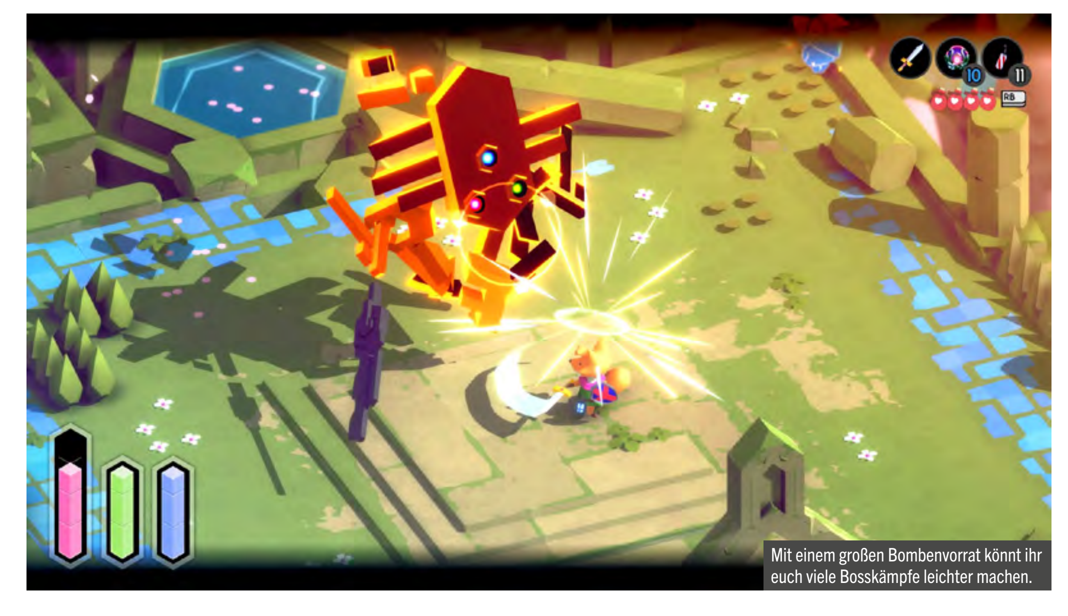
Tunic zu meistern heißt darum auch, wirklich jeden Winkel stoisch abzusuchen, ganz egal wie oft man vielleicht schon daran vorbeigelaufen ist. Ihr werdet überrascht sein,



Viel zu entdecken und so gut wie keine Erklärungen: In Tunic seid ihr auf euch gestellt.



An diesen Speicherpunkten tankt ihr Kraft und verbessert eure Basisattribute.



Mit einem großen Bombenvorrat könnt ihr euch viele Bosskämpfe leichter machen.

über wie viele Abkürzungen und Schatzkisten ihr selbst nach vielen Stunden noch stolpern werdet!

Selbst ist der Fuchs!

Ein weiterer Grund, weshalb man vieles erst spät (oder vielleicht auch gar nicht) entdeckt: Tunic lässt euch lange Zeit komplett im Dunkeln darüber, wie es funktioniert und worum es überhaupt geht. Die Fantasywelt ist auf den ersten Blick unbewohnt, ihr findet nur ein paar Hinweisschilder, die mit einer unleserlichen Symbolsprache beschriftet sind. Nur ganz selten tauchen auch lesbare Wortfetzen auf, die zumindest eine grobe Richtung vorgeben: Ihr müsst magische Glocken läuten, Schlüssel sammeln, ein Tor öffnen und irgendein altes Unheil besiegen – und wie man das alles anstellt, sollt ihr bitteschön selbst rausfinden. Tunic mag viele Stärken haben, doch die löchrige Story ist definitiv keine davon.

Anfangs seid ihr noch unbewaffnet, doch schon nach wenigen Minuten erhaltet ihr einen Stock und kurz darauf ein Schwert, mit dem ihr nicht nur Gegner, sondern auch Gräser und Gebüsche ummähen könnt. So legt ihr den nächsten Weg frei, entdeckt eine Höhle, die euch nun in einen kleinen Wald führt. Schon bald erhaltet ihr dort einen Schild, mit dem ihr euch Feinde vom Leib haltet und Geschosse abwehrt. Und vor allem lernt ihr, mit eurer knappen Ausdaueranzeige umzugehen: Nur wer im richtigen Moment blockt oder eine Ausweichrolle hinlegt, hat auf Dauer eine Chance gegen die ganzen Monster, Schwertkämpfer, Riesenspinnen, Untoten, Maschinen und Okkultisten, die euch aggressiv angreifen. Spätestens hier wird auch deutlich, dass sich Tunic am besten mit dem Gamepad spielt, die Tastatursteuerung ist kaum zu gebrauchen.

Die Gegner sind zwar hundsdämlich, teilen aber kräftig aus und nehmen auch mal die Verfolgung auf. Haltet darum immer die Augen nach Schatzkisten offen, darin entdeckt ihr hin und wieder enorm wichtige Items, mit denen ihr eure Kampfkraft, Ausdauer und Abwehr dauerhaft steigern könnt. Wie genau das funktioniert, verrät euch das Spiel allerdings nicht einfach so, denn klassische Tutorials werdet ihr in Tunic weit und breit nicht finden.

Kryptische Hinweise

Stattdessen sammelt ihr unterwegs immer wieder Seiten aus einer Spielanleitung, die ihr Stück für Stück zusammensetzt und jederzeit im Pausenmenü studieren könnt. Das digitale Heftchen ist wunderschön im Stil alter Nintendo-Klassiker gestaltet und deckt von der Steuerung über nützliche Karten bis hin zu konkreten Rätseltipps eine ganze Menge ab. Grundsympathisch: Hier und da finden sich sogar Notizen, die aussehen, als hätte sie jemand mit dem Kugelschreiber direkt ins Heft gekritzelt! Je länger man spielt, je mehr Seiten man findet, desto mehr Zeit verbringt man mit der wertvollen Anleitung – obwohl sie im Grunde schon ein Rätsel für sich darstellt. Denn auch hier gibt's massenhaft Texte in kryptischer Symbolsprache, viele Notizen und Funktionen erschließen sich nicht mal auf den zweiten Blick. Ein Allheilmittel ist die Anleitung also nicht, schon allein weil ihr oft mit Features konfrontiert werdet, bevor ihr die passende Seite dazu gefunden habt. Ihr müsst also erst mal selbst rausfinden, was es damit auf sich hat.

So werdet ihr zum Beispiel früher oder später eine von 15 Münzen entdecken. Was man damit tun soll? Ausprobieren! Ab und zu erbeutet ihr auch spezielle Karten, die euch passive Eigenschaften verpassen. Doch welche sind das genau? Bei manchen Karten wissen wir es immer noch nicht – und wir haben das Ding durchgespielt!

Fragezeichen, wohin man blickt

Sogar die Zelda-typischen Bomben, die wir schon früh im Spiel erhalten, haben uns überrascht: Tunic vermittelt uns nämlich zu keinem Zeitpunkt, dass man damit nicht nur Gegnergruppen wegputzen, sondern auch geheime Durchgänge freisprengen kann. Es gibt keine rissigen Wände, keine Hinweise auf brüchige Stellen, nichts, was man in so einem Spiel erwarten würde. Man muss es einfach ausprobieren.

Ebenso schräg: Je mehr Bomben wir kaufen und verwenden, desto mehr bekommen wir danach vom Spiel geschenkt, sobald wir uns an einem Speicherpunkt ausruhen. Der Bombenvorrat wird auf diese Weise immer größer. Eine Begründung? Liefert das Spiel nicht.

Die magische Sanduhr, eines der nützlichsten Items im gesamten Spiel, ist sogar völlig optional: Wer die Welt nicht gründlich absucht und immer wieder daran denkt, die Perspektive mit der Schultertaste zu kippen, läuft vielleicht schnurstracks daran vorbei. Dabei ist sie spätestens beim knüppelharten Endboss außerordentlich praktisch.

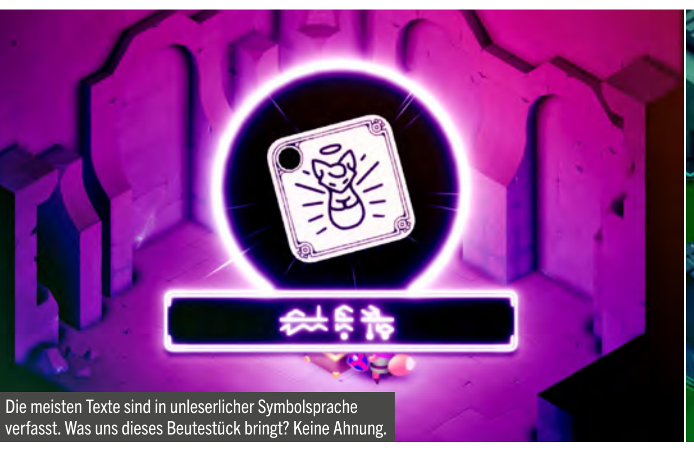
Erst einschüchternd, dann motivierend

Entwickler Shouldice genießt es offensichtlich, euch so wenig wie möglich zu erklären. Darauf muss man sich einlassen, sonst kann Tunic schnell eine frustrierende Erfahrung werden. Hat man sich aber erst mal an so manche Eigenheit gewöhnt, kann man auch wunder-

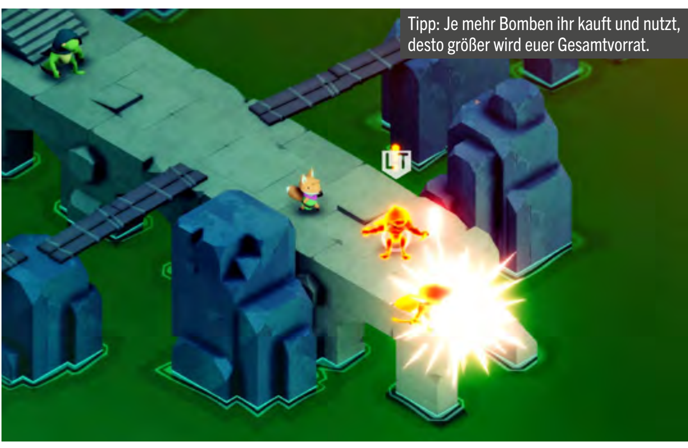


Tolle Idee: Unterwegs sammelt ihr Seiten einer wunderschön gestalteten Anleitung.

Der Feuerstab ist eure beste Distanzwaffe, vor allem im Kampf gegen fliegende Gegner.



Die meisten Texte sind in unleserlicher Symbolsprache verfasst. Was uns dieses Beutestück bringt? Keine Ahnung.



Tipp: Je mehr Bomben ihr kauft und nutzt, desto größer wird euer Gesamtvorrat.

bar in dem Spiel versinken, das gilt besonders für das Erkunden: Euer Abenteuer führt euch durch eine zentrale, clever aufgebaute Oberwelt, über die ihr verschiedene Zonen und Dungeons erreicht, darunter Wälder und halb versunkene Tempel, eine Mine, Kanalisationen, eine Art unterirdische Fabrik oder einen Friedhof, den wir nur in Geistergestalt betreten können.

Obwohl das verschachtelte Leveldesign anfangs einschüchternd wirken kann, ist die Spielwelt tatsächlich überraschend kompakt geraten. Man muss sich einfach Schritt für Schritt vortasten. Hat man dann noch ein paar Geheimgänge und Schnellreisepunkte entdeckt, findet man sich irgendwann mühelos zurecht. Das macht auch das Backtracking erträglich.

Der Umfang geht für den Preis von 28 Euro in Ordnung: Mindestens zehn Stunden solltet ihr einplanen, bis ihr den Endboss erreicht (von Besiegen hat da noch keiner was gesagt). Wer unterwegs auch viele Secrets entdecken und Rätsel knacken will, ist locker doppelt so lange beschäftigt. Wir hatten selbst nach 25 Stunden noch nicht alles gesehen, denn der „goldene Pfad“ – das mit Abstand kniffligste Rätsel – hat uns auf eine harte Probe gestellt. Das Puzzle ist im Grunde brillant, allerdings fällt es auch so knifflig aus, dass die meisten Spieler wohl lieber zur Lösungshilfe aus dem Netz greifen werden.

Überschaubare Ausrüstung

Manche Teile der Welt könnt ihr erst vollständig erkunden, wenn ihr bestimmte Items gesammelt habt, darunter einen magischen Greifhaken, einen Zauberstab oder eine Gasmaske. Bevor nun jemand „Metroidvania!“ ruft, müssen wir euch enttäuschen: Ihr findet insgesamt nur sehr wenige Items, teilweise ist das Zeug sogar völlig optional. Etwa in der Mitte des Spiels erhält man beispielsweise eine Art Shotgun, die wir aber so gut wie nie benutzt haben. Das gilt auch für die Bosskämpfe, die euch am Ende der größeren Dungeons erwarten: Hier braucht ihr praktisch nie ein besonderes Werkzeug, sondern müsst euch vor allem auf blitzschnelle Reflexe, einen großen Bombenvorrat und eure knappen Heiltränke verlassen. Manche Bosse lassen sich ohne Stress niederknüppeln, andere dagegen haben es so richtig in sich und dürften auch erfahrene Spieler auf die Probe stellen. Besonders im letzten Drittel haben uns zwei Bossgefechte so richtig genervt, den finalen Kampf haben wir fast schon als unfair empfunden. Nach mehr als zwanzig Anläufen haben wir es zwar doch noch gepackt, allerdings nur mit massenhaft Heilgegenständen im Gepäck, für die wir uns das nötige Geld erst zusammenfarmen mussten.

Den Schwierigkeitsgrad solltet ihr also nicht unterschätzen! Wo Elden-Ring-Fans vielleicht nur müde mit der Wimper zucken, dürften „Normalspieler“, die ein gemütliches Indie-Zelda im Stil von Blossom Tales erwarten, schnell an ihre Frustgrenze stoßen.

Rätsel über Rätsel

Neben den Kämpfen sorgen auch die Rätsel zuverlässig für Kopfkratzen: Im späteren Spielverlauf lernen wir nämlich eine Art Magiesystem kennen, das komplett über das Steuerkreuz oder die Pfeiltasten bedient wird (im Spiel als „heiliges Kreuz“ beschrieben). Oben, unten,

Die hübsche Spielwelt ist vollgepackt mit Secrets und versteckten Abkürzungen.



Nix für Warmduscher: Die Bosse erfordern perfektes Blocken und blitzschnelles Ausweichen.

rechts, rechts, links, oben, unten, links – solche Tastenkombinationen sind überall in der Spielwelt versteckt, an Wänden, in Kacheln am Boden, selbst ein paar Blumen oder die Flügel einer Windmühle können einen Code enthalten. Teilweise werdet ihr erst nach vielen Stunden merken, dass ihr schon zigfach an so einem Geheimnis vorbeigestiefelt seid. Manche Aufgaben kapiert man zwar sofort, für andere muss man aber auch mal kräftig um die Ecke denken. Umso motivierender ist dann der Moment, wenn man auf die Lösung kommt!

Die Zauber öffnen geheime Pforten, lassen Schatztruhen erscheinen oder machen den Weg zu versteckten Kammern frei. Ein besonderer Suchzauber führt uns gegen Ende außerdem zu verborgenen Feen, die wir brauchen, um die wichtige Anleitung abzuschließen. Das macht tatsächlich Spaß und sorgt dafür, dass wir die Welt noch einmal gründlich nach Geheimnissen absuchen. (Kleiner Tipp: Zettel und Stift bereit halten!)

Allerdings nervt das Magiesystem auch auf Dauer, vor allem, wenn unsere Eingaben nicht richtig erkannt werden. Warum, kann man leider nur raten. Dabei hätte schon eine einfache Anzeige, über die wir unsere Eingaben kontrollieren könnten, locker ausgereicht. Es gibt auch keine Möglichkeit, bereits bekannte Zauber oder Tastenkombinationen abzuspeichern, damit man sie schnell griffbereit hat. Das wäre sicher eleganter gegangen.

Schwächen im Detail

Ebenfalls nervig: Wenn ihr das Inventar öffnet, wird das Spielgeschehen nicht angehalten, Gegner können euch also ungehindert angreifen. Das ist vor allem deshalb ärgerlich, weil ihr nur drei Aktionstasten mit Waffen, Ausrüstung oder Verbrauchsgegenständen belegen könnt. Da ein Slot aber praktisch immer mit dem Schwert belegt ist, bleiben nur zwei Plätze übrig. Bis ihr da den dringend nötigen Manabooster, eine Heilpflanze oder die Eisbombe aus dem Rucksack gefischt habt, ist euch ein Boss vielleicht schon längst auf die Pelle gerückt. Eine bequeme Schnellzugriffsleiste oder zumindest ein optionaler Zeitlupeneffekt hätte hier viel Frust abfangen können, ohne das Gameplay zu verwässern. Im Optionsmenü finden sich aber nur ein paar lieblose Cheats, mit denen man beispielsweise den Ausdauerverbrauch komplett abschalten kann. Ein zweiter, „normaler" Schwierigkeitsgrad wäre uns deutlich lieber gewesen.

Gegen die Wand

Technisch lief Tunic im Test meistens rund und sehr flüssig, allerdings haben wir hier und da ein paar Bugs in der Levelgeometrie entdeckt. So sind wir im Minengebiet beispielsweise prompt durch den Boden gerutscht und in den Tod gestürzt, als wir uns hinter einem Hügel umgesehen haben.

Mit einem besonderen Upgrade, das man erst kurz vor Ende erhält, kann euer Fuchs außerdem blitzschnell durch die Spielwelt dashen – das ist zwar überaus praktisch, allerdings kann es hier und da auch mal vorkommen, dass man dabei durch Wände clippt oder an einem Ort landet, wo man eigentlich gar nicht hin sollte. Das fühlt sich noch etwas unsauber an, auch wenn erste Patches hier schon ein wenig Besserung gebracht haben. ❏

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Die niedliche Fassade täuscht: Tunic richtet sich nicht an Einsteiger!"

Tunic hat es mir nicht leicht gemacht: Die bestenfalls undeutlichen Hinweise, die kniffligen Kämpfe und die vielen Momente, in denen ich wirklich überlegt habe, was das Spiel eigentlich von mir will, haben mich anfangs eingeschüchtert. Doch nach einer Weile ist der Funke dann doch noch übergesprungen und ich konnte es kaum noch aus der Hand legen: Tunic trägt sein kryptisches Konzept für meinen Geschmack ein bisschen zu stolz vor sich her, doch wer sich darauf einlässt, wird auch mit einem stimmungsvollen, fordernden und erstaunlich motivierenden Abenteuer belohnt, das man sich nach und nach selbst entschlüsselt. Vor allem Entdecker und Rätselfreunde, die jeden Stein in einer Spielwelt umdrehen wollen, kommen dabei auf ihre Kosten. Wer aber eine solide Story erwartet und bei kniffligen Bossen schnell das Handtuch wirft, sollte besser einen großen Bogen um das Spiel machen. Mein Tipp für alle, die eher ein klassischeres Zelda-Erlebnis suchen: Greift lieber zu Blossom Tales oder Ocean's Heart. Wenn ihr aber ein Spiel wollt, das euch zur Abwechslung mal nicht alles vorkaut, dann ist Tunic das richtige Indie-Abenteuer für euch.

PRO UND CONTRA

- + Hübscher Grafikstil
- + Clever aufgebaute Spielwelt
- + Jede Menge Secrets zu entdecken
- + Fordernder Schwierigkeitsgrad
- + Cooles Anleitung-im-Spiel-Konzept
- + Angenehme Musikuntermalung
- − Übertriebener schwerer Endboss
- − Einige Items bleiben völlig unklar
- − Wenig Ausrüstung zu sammeln
- − Code-Eingaben manchmal ungenau
- − Story belanglos und bruchstückhaft
- − „Gutes" Ende (der Goldene Pfad) nur für Rätsel-Profis schaffbar




Rätselhaft: Erst spät finden wir raus, was es mit dieser mysteriösen Statue auf sich hat.


Tunic bietet zwei Endsequenzen. Das gute Ende seht ihr nur, wenn ihr eine Reihe kniffliger Rätsel knackt.

In der Anderswelt erhalten wir Ausrüstung. Diese wird Imagigear genannt, ein Portmanteau aus „Imagination" und „Gear", Fantasie und Ausrüstung.

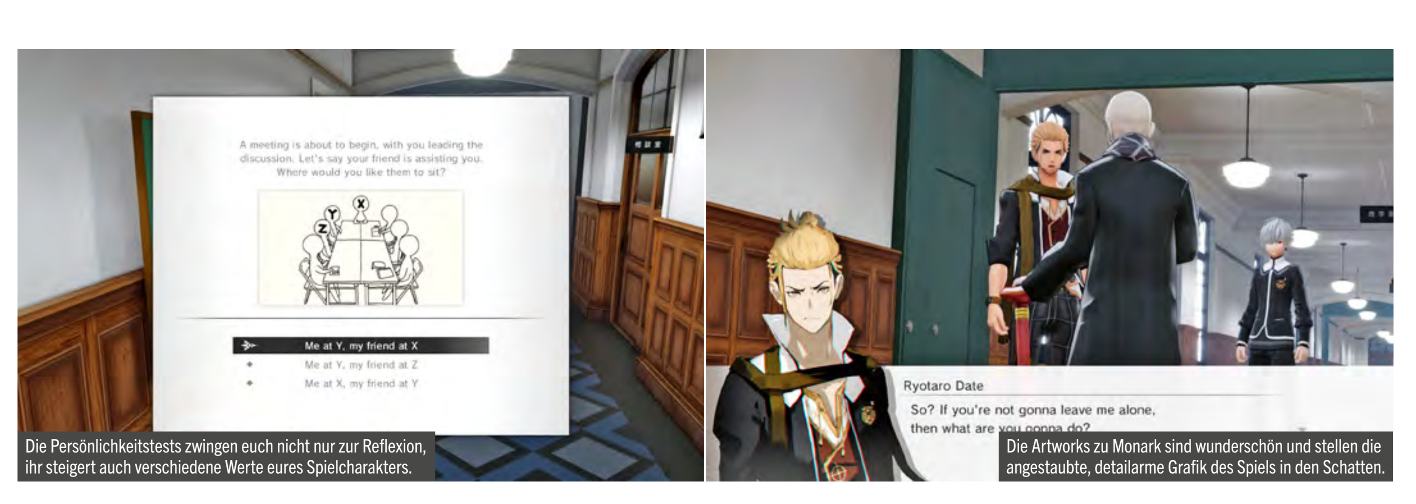
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Furyu Corporation
Hersteller: NIS America
Termin: 25. Februar 2022
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

Monark

Voller strahlender Tugenden oder doch eher eine Spielspaß-Todsünde? Wir haben uns in das Psycho-Horror-Japanorollenspiel gestürzt. **Von:** Yannik Cunha & Katharina Pache

Das JRPG Monark wagt sich an ein interessantes Konzept: Im Spiel verfolgen wir nicht wie üblich die Geschichte eines einzelnen Helden, stattdessen wird uns ein kleiner Kreis an Protagonisten und Antagonisten vorgestellt. Die Charakterriege, kombiniert mit dem Schul-Setting, erinnert stark an die Shin-Megami-Tensei-Reihe. Kein Wunder: Bei Monark sind Entwickler an Bord, die auch an der beliebten Serie mitgearbeitet haben. So düster, wie wir es aus dem bekannten Franchise kennen, geht es auch in Monark zu – unsere Spielfigur stirbt innerhalb der ersten fünf Minuten. Obendrein wird unsere Schule von einem mysteriösen Nebel verhüllt, der Schüler sowie Lehrer in den Wahnsinn treibt. Wie sich dieser Wahnsinn zeigt und welche Themen während des Spielverlaufs angesprochen werden, erfahrt ihr in unserem Test!

Das Wichtigste, was uns Menschen ausmacht, ist das Ego. Es treibt uns an und macht uns zu dem, der wir sind. In Monark werden die unterschiedlichen Aspekte des Egos unter den sieben Todsünden zusammengefasst. Wir bekommen einen stillen Protagonisten vorgesetzt, in dessen Hülle wir unsere Persönlichkeit projizieren sollen. Um die zu formen, füllen wir zu Beginn des Spiels einen Fragebogen aus, bei dem wir uns so fühlen, als säßen wir bei einer Therapiesitzung. Die unbekannte Frau gegenüber erklärt, dass es von nun an unsere Aufgabe sei, den mysteriösen Nebel loszuwerden. Hier bemerken wir bereits: Monark ist kein Spiel, bei dem es nur um die virtuellen Charaktere geht, wir selbst sind ebenfalls Teil des Konzepts. Die Fragen, die wir beantworten, zwingen uns förmlich zur Selbstreflexion und Schwuppdiwupp! Wir erhalten unser pseudo-psychologisches Profil, aufgeschlüsselt anhand der sieben Todsünden, die von nun an jeweils einen Statuswert darstellen.



Die Persönlichkeitstests zwingen euch nicht nur zur Reflexion, ihr steigert auch verschiedene Werte eures Spielcharakters.

Die Artworks zu Monark sind wunderschön und stellen die angestaubte, detailarme Grafik des Spiels in den Schatten.

Die Statuswerte sind in Todsünden aufgeschlüsselt. Dieses Thema zieht sich durch das ganze Spiel.

Zumindest in unserem Fall fanden wir uns im Profil zu großen Teilen wieder und waren überrascht, wie viel Tiefe das Abenteuer zu Beginn verspricht. Die Persönlichkeitstests finden wir bei NPCs immer wieder, was uns weitere Blicke in uns selbst ermöglicht und einen der Todsünden-Stats erhöht. Das ist nicht bloß Spielerei, wir benötigen hohe Werte im Spielverlauf, um Buffs zu bekommen, die unsere Kampf-Fertigkeiten permanent verbessern.

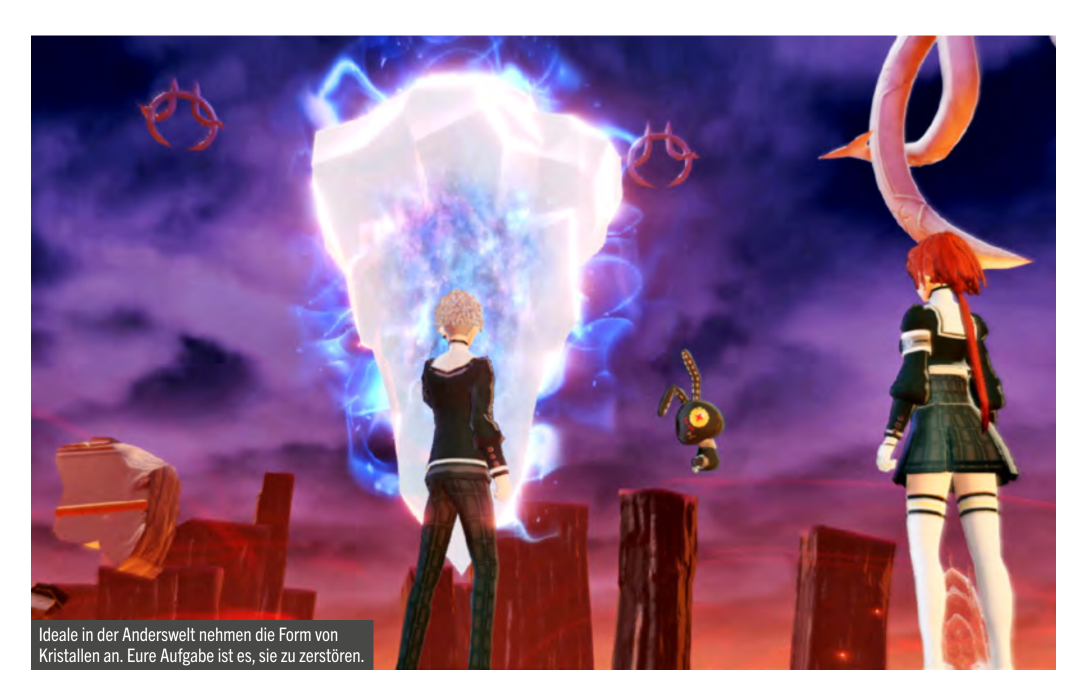
Die Mechanik um die Todsünden und Tests ist zwar interessant, aber nicht perfekt. Es nervt, wenn unsere Stats in einem Aspekt so schlecht sind, dass wir einige Buffs gar nicht aufsammeln können. So werden wir verleitet, bei Tests Antworten zu geben, die unserer Persönlichkeit gar nicht entsprechen und verfälschen damit unser Profil, nur, um einen Vorteil zu bekommen. So erhalten wir natürlich keine wahrhaften Einblicke in unsere Persönlichkeit. Um die authentischste Spielerfahrung zu haben, empfehlen wir bei den Tests nicht zu flunkern.

Eine nebulöse Schule

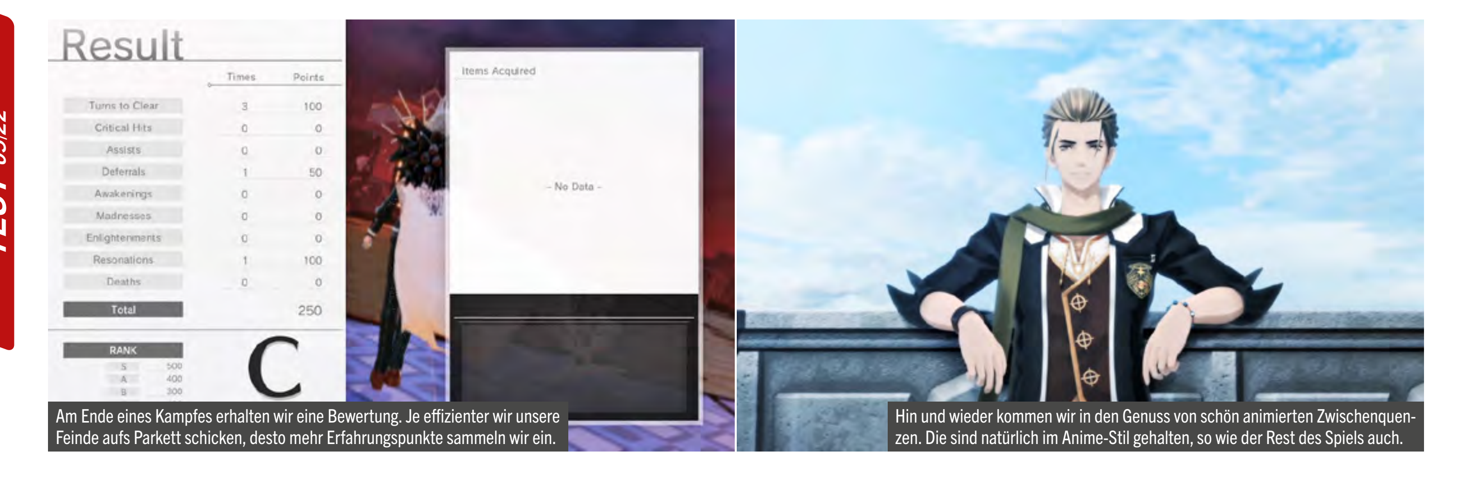
Der Nebel, der sich auf dem Campus breitmacht, bringt Schüler und Lehrer dazu, den Verstand zu verlieren. In Bereichen, in die der Nebel bereits vorgedrungen ist, sehen wir Schüler, wie sie die immer gleichen Sätze vor sich hinmurmeln. Zusammen mit der eingeschränkten Sicht und der schaurigen Hintergrundmusik kommt oft Horror-Atmosphäre auf.

Hin und wieder bekommen wir innerhalb der vernebelten Areale Anrufe, die unseren Verrücktheits-Level erhöhen. Nehmen wir einen solchen Anruf an, wird ein schwieriger Kampf ausgelöst, den wir nicht gewinnen können, sodass wir im Krankenzimmer enden. Allerdings führen viele Wege nach Rom; Erreichen wir einen Verrücktheits-Wert von 100 %, landen wir in genau dem gleichen Raum. Die Mechanik ist zwar immersiv, da auch wir von den Effekten des Spuks betroffen sind, doch sie nervt nach kurzer Zeit wegen des künstlichen Zeitdrucks. Hauptsächlich zeigen sich die Effekte des Nebels bei NPCs, einige Mitglieder der Akademie drehen mehr durch als andere. Wie wir schnell in Erfahrung bringen, sind die besonders Betroffenen sogenannte Pakt-Träger, die einen Bund mit einem Dämon geschlossen haben, der wiederum eine Todsünde verkörpert. Die Aspekte der Persönlichkeit, die zu dieser Sünde passen, sind bei diesen Charakteren ins Unermessliche gesteigert. Wir müssen in die Anderswelt eintauchen und die als Kristall manifestierten Ideale jener Menschen zerstören. Dabei ist der Ablauf immer gleich: Wir kommen in die Anderswelt, einer der Antagonisten erzählt uns etwas über seinen Wunsch, wir zerstören nach einem Kampf eines seiner Ideale und lernen im gleichen Atemzug die nachvollziehbaren Beweggründe und die Emotionswelt der Charaktere kennen. All das wird in kurzen, aber effektiven Monologen dargestellt.

Zwar sind die Grafiken in den Zwischensequenzen wunderschön und stimmungsvoll inszeniert, der Rest des Spiels punktet in dieser Kategorie jedoch nicht. Das triste



Ideale in der Anderswelt nehmen die Form von Kristallen an. Eure Aufgabe ist es, sie zu zerstören.



Am Ende eines Kampfes erhalten wir eine Bewertung. Je effizienter wir unsere Feinde aufs Parkett schicken, desto mehr Erfahrungspunkte sammeln wir ein.

Hin und wieder kommen wir in den Genuss von schön animierten Zwischensequenzen. Die sind natürlich im Anime-Stil gehalten, so wie der Rest des Spiels auch.

Schulgebäude, gepaart mit Grafik auf PS2-Niveau, liefert keinerlei faszinierenden Schauplätze. Dass sich Charaktere selbst im Streit beinahe regungslos gegenüberstehen und mittels steifer Animationen ein Wortgefecht liefern, macht den mäßigen Eindruck nicht besser. Immerhin haben die Dialoge zwar meist Gewicht, besser inszeniert könnten sie dennoch sein.

Ständig am Handy hängen

Wir selbst sind ebenfalls Pakt-Träger, jedoch halten wir nicht die Macht einer Sünde inne, sondern besitzen eine bisher unbekannte Kraft, die wir am Anfang des Abenteuers nach einem Besuch in der Anderswelt erhalten. Wie wir dort hinkommen? Wie überall heutzutage: per Smartphone. Entweder erhalten wir einen Anruf und werden so in die Anderswelt gezogen, oder wir geben selbst Nummern ein, um zum Ziel zu gelangen. In der Haupt-Story gibt es einen Haufen Handys zu entdecken, die uns per Anruf in die Anderswelt eines Antagonisten befördern. Und um die Bösewichter zu finden, lösen wir Rätsel, die meistens mit dem Drama der Schüler untereinander zu tun haben. Wir hören, was Klassenkameraden zu sagen haben, lesen ihre Profile und beschäftigen uns mit ihren Freunden. So lösen wir nicht selten Beziehungsprobleme und weitere Konflikte, um zu unserem eigentlichen Ziel zu gelangen.

Oftmals sind die Probleme simpel zu lösen, vorausgesetzt, wir lesen Notizen und hören uns an, welcher Schüler mit wem fremdgegangen ist. Zumindest theoretisch. Denn: Ein bestimmtes Rätsel hat uns tatsächlich sehr lange um den Verstand gebracht, passend zum Thema des Spiels. Auf solche Spaßbremsen-Momente solltet ihr euch einstellen. Auch Handynummern finden wir auf Notizzetteln, die bringen uns ebenfalls per Anruf in die Anderswelt. Dort gibt es nichts zu erforschen, es warten lediglich Kämpfe und manchmal, im Rahmen der Hauptgeschichte, Zwischensequenzen. Nummern zu finden ist essenziell, um unser Level zu erhöhen, denn Kämpfe sind ansonsten lediglich in der Haupt-Story zu finden. Wollen wir diese Auseinandersetzungen bestreiten, müssen wir uns selbstständig um das Aufleveln kümmern. Die rundenbasierten Kämpfe an sich machen viel Spaß und bringen frischen Wind ins Genre: Anstatt klassisch Runde für Runde auf Gegner einzuprügeln, befinden wir uns in 3D-Arenen.

Zuerst ist unser Team an der Reihe, von dem wir jedes Gruppenmitglied einzeln steuern, danach dürfen unsere Widersacher ran. Wir müssen unsere Einheiten taktisch positionieren. Aspekte wie Reichweite, Schaden, Heilungsfähigkeiten und Buffs spielen eine wichtige Rolle. Wenn wir eine Attacke nutzen, greifen Kollegen in Angriffsreichweite ebenfalls an. Obendrein können unsere Einheiten eine Aktion opfern, um einem Verbündeten einen zusätzlichen Zug zu ermöglichen. So entsteht taktische Tiefe, die von unserer Verrücktheits-Anzeige erweitert

Manchmal verfolgen uns verrückt gewordene Schüler, wenn sie unser Handy in einem nebligen Bereich der Schule klingeln hören.



In den taktischen Kämpfen ist es wichtig, dass wir uns korrekt positionieren. Nur so unterstützen sich unsere Einheiten effektiv gegenseitig.

wird. Spezielle Fertigkeiten kosten nämlich keine Magie- oder Manapunkte, sondern Verstand. Das heißt: Wir steigern mit der Nutzung unserer Fertigkeiten auch unseren Verrücktheits-Level. Erreicht der 100, können wir unseren Charakter nicht mehr steuern und er greift wahllos an, was sich in der Nähe befindet, bis er nach drei Runden zu Boden geht und kampfunfähig ist. Also müssen wir genau abwägen, wann wir welche Fähigkeiten mit welchem Charakter einsetzen.

Der Verrücktheits-Level wird von der erkundbaren Spielwelt in den Kampf übertragen, was theoretisch gehörig für Frust sorgen könnte. Da wir aber einen bevorstehenden Kampf deutlich erkennen können, ist es möglich, zum Heilen ins Krankenzimmer zu rennen, und dann erst die Auseinandersetzung zu starten. Der Weg ist aufgrund der kleinen Gebiete sowieso nie länger als zwei Minuten. Deshalb ist es besser, die sichere Route zu wählen, um mit einem geringen Verrücktheits-Level in einen Bosskampf starten. Das ist komfortabel, aber auch ein wenig schade, da das gesamte System rund um den verlorenen Verstand, anders eingesetzt, deutlich mehr Relevanz gehabt hätte.

Drama, Baby!

Die Probleme der NPCs sind teils realistisch, jedoch stellen wir uns oft die Frage, ob es wirklich so wichtig ist, dass Hannes sowas von auf Hanne steht, wenn währenddessen ein Amokläufer Schüler terrorisiert. Klar, die Prioritätensetzung von Jugendlichen ist oftmals fragwürdig, jedoch sollte ein potentielles Massaker in jedem Fall relevanter sein als ein wenig Liebeskummer. Unsere Pakt-tragenden Bösewichte sind jedoch immerhin nachvollziehbar aufgebaut. Die Ideale und Wünsche der Besessenen in Erfahrung zu bringen, ist deshalb stets ein Highlight. Monark versucht nicht, die Welt in Schwarz und Weiß zu malen, sondern stellt die Menschlichkeit mit ihren moralischen Grauabstufungen in den Fokus, um Beweggründe für Handlungen aufzuzeigen. Neben den realistisch ausgearbeiteten Nebencharakteren steht unsere schweigsame Spielfigur in starkem Kontrast. Alles und jeder erzählt uns von seinen Problemen und tiefsitzenden Ängsten, während wir gleichgültig Löcher in die Luft starren. Manchmal wählen wir aus verschiedenen, aber austauschbaren Antwortmöglichkeiten, ein echtes Gefühl von Entscheidungsfreiheit erhalten wir nicht. Es ergibt zwar Sinn, dass wir unseren Spielcharakter selbst formen sollen, es ist aber einfach nur befremdlich zu sehen, dass sich unser für die Handlung relevanter Protagonist lediglich wie ein Zaungast verhält.

Zwischen Himmel und Hölle

Trotz einiger Makel überzeugt Monark insgesamt betrachtet mit einer Tauchfahrt in die Psyche, den spaßig-strategischen Kämpfen und interessanten Charakteren. In einem moderneren Gewand wäre das Spiel ein echter Hit, so hat es wohl nur das Zeug zum Geheimtipp. Da weder deutsche Sprachausgabe noch Texte zur Verfügung stehen, sind gute Englischkenntnisse bei der Masse an Text unbedingt notwendig. Das trägt ebenfalls dazu bei, dass die Zielgruppe überschaubar ausfällt – wer Persona und SMT mag, kann durchaus einen Blick riskieren. ❑


Die Switch-Fassung leidet unter Kantenflimmern, das Spiel sieht auf PC und Playstation besser aus.

MEINE MEINUNG

Yannik Cunha



„Einige gute Ideen, die von der halbgaren Umsetzung ausgebremst werden."

Mit der ganzen Mechanik um die Todsünden und den Psychologietests, die einem Monark vor den Latz knallt, spricht das Spiel wichtige Themen an, über die sich jeder Mensch einmal Gedanken machen sollte. Wer eine einzigartige Art der Selbstreflexion sucht, ist hier an der richtigen Stelle. Ich habe über einige Theorien aus dem Titel sogar stundenlang mit Freunden geredet. Die Story und die Charaktere sind äußerst interessant gestaltet, ich habe bis auf das ein oder andere Rätsel durchweg Spaß mit dem RPG gehabt. Was das Erlebnis für mich jedoch stark abwertet, ist der stumme Protagonist. Sich in den Hauptcharakter hineinversetzen zu können hin oder her, einer regungslosen Puppe zuzuschauen, wirkt einfach nur lächerlich. Nier Automata zeigt, dass wir auch als Spieler angesprochen werden können, wenn wir einen Protagonisten mit eigener Persönlichkeit spielen. Das selbstständige Aufbessern des Kampf-Levels empfand ich als sehr erfrischend. Es gibt einen einfachen Grund dafür, dass Zufallsbegegnungen in JRPGs immer mehr aus der Mode geraten: sie nerven! Um mit Monark glücklich zu werden, muss man allerdings auch über die PS2-Grafik, die eintönige Welt und das Schul-Setting, das man mögen muss, hinwegsehen können.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gute Story
- ➕ Gelungenes Kampfsystem
- ➕ Unterhaltsame Persönlichkeits-Tests
- ➕ Überzeugende Charaktere ...
- ➖ ... bis auf den stillen Protagonisten
- ➖ Veraltete Grafik
- ➖ Eintönige Spielwelt
- ➖ Teilweise absurd-schwierige Rätsel



Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Platinum Games
Hersteller: Square Enix
Termin: 03. März 2022
Preis: ca. 70 Euro
USK: ab 16 Jahren

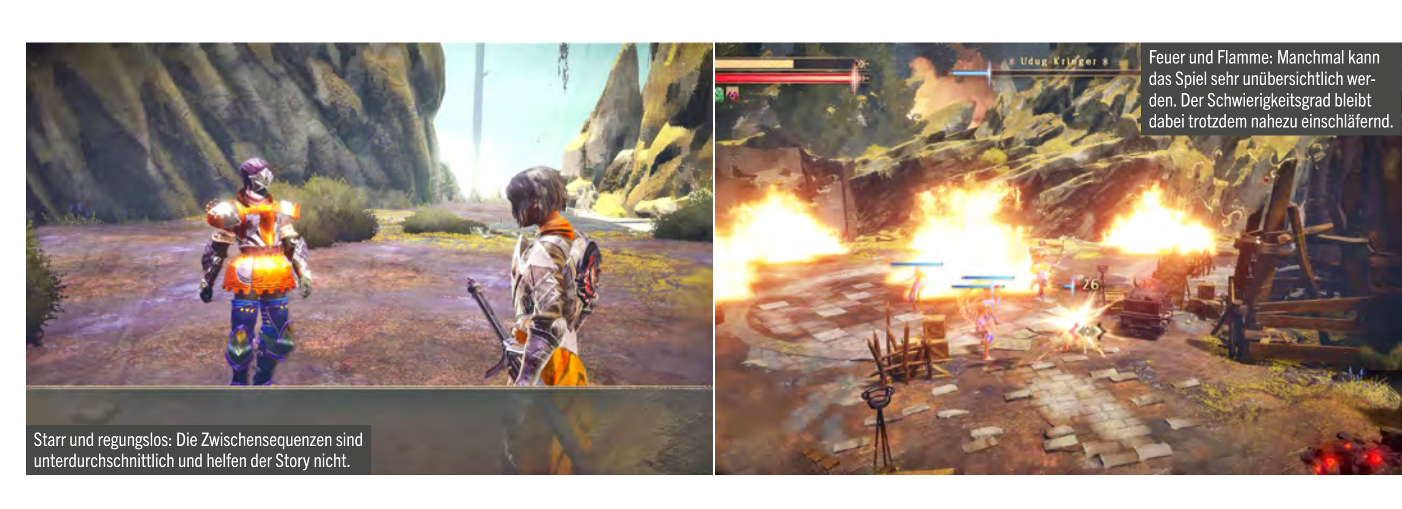
Babylon's **Fall**

Babylon's Fall ist bisher ein absoluter Flop. Doch wird das Spiel zurecht ignoriert, oder kann man mit dem Live-Service-Spiel von Platinum doch Spaß haben?

Von: Simon Hoffmann & Lukas Schmid

Als 2018 Babylon's Fall erstmals angekündigt wurde, war die Vorfreude groß. Gameplay von Platinum Games in Partnerschaft mit Square Enix klang und klingt nach einer guten Basis, um ein gelungenes Videospiel auf die Beine zu stellen. Inzwischen sind vier Jahre ins Land gegangen und aus Optimismus wurde mit der Zeit Zynismus. Ein Live-Service-Game wollte Babylon's Fall auf einmal sein, die Spielerschaft über sehr lange Zeit motivieren, damit diese immer am Ball bleibt. Mikrotransaktionen, tägliche Boni, Multiplayer-Fokus, die komplette Palette unbeliebter Entscheidungen wurde getroffen. Genauso wie bei Marvel's Avengers, ebenfalls herausgebracht von Square Enix. Die User-Base ist klein, die Reputation des Spiels ähnlich schlecht wie die des Marvel-Kollegen. Ist das neue Platinum-Spiel also wirklich eine absolute Katastrophe, oder gibt es für manche vielleicht doch einen Grund, Babylon's Fall zumindest eine Chance zu geben?

Babylon's Fall ist ein Live-Service-Multiplayer-Hack'n'Slay mit Rollenspielelementen. Heißt konkret: Ihr schließt Quests ab, werdet mit Loot belohnt, kauft unter Umständen mit Echtgeld kosmetische Gegenstände und das gleiche Spiel beginnt von vorn. Die Quests selbst bestehen dabei aus dem stückweisen Besiegen von Gegnern. Dieses Abarbeiten geht nach einer kurzen Eingewöhnungszeit solide von der Hand, stellt aber nichts Besonderes dar. Euch stehen zwei normale Angriffe zur Verfügung sowie zwei Knöpfe für Spezialattacken. Diese sind an eine Art Mana-Meter gebunden und können dementsprechend nicht immer verwendet werden. Der Balken lädt sich langsam mit der Zeit auf, Items benötigt man hierzu nicht. Jeder Button erhält

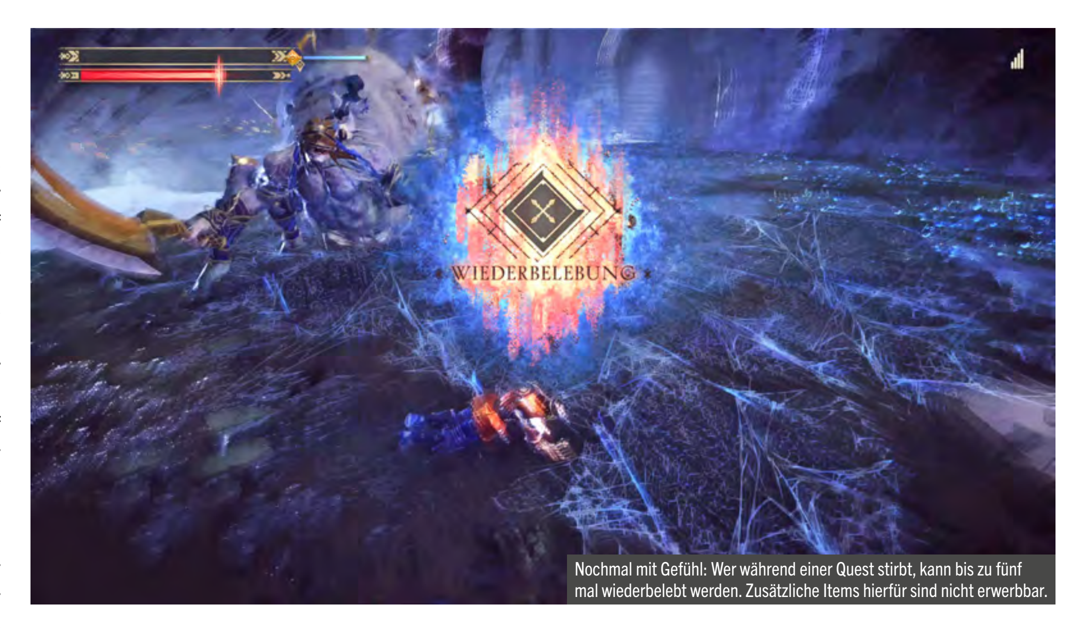


Starr und regungslos: Die Zwischensequenzen sind unterdurchschnittlich und helfen der Story nicht.

Feuer und Flamme: Manchmal kann das Spiel sehr unübersichtlich werden. Der Schwierigkeitsgrad bleibt dabei trotzdem nahezu einschläfernd.

eine eigene Waffe. Das bedeutet, dass man als Spielerin oder Spieler vier Waffen gleichzeitig trägt. Manche Angriffe könnt ihr zudem aufladen, um mehr Schaden zu verursachen. Ein netter Kniff, welcher sich durchaus mächtig anfühlt. Auf das Gameplay haben die verschiedenen Schwerter, Bögen, Hämmer, Schilde oder Runenstäbe allerdings nicht wirklich einen Einfluss.

Viel Hirnschmalz müsst ihr beim Spielen nicht anwenden. Letztlich läuft das Gameplay auf Button-Mashing mit immer wieder gleich getaktetem Ausweichen hinaus. Kleine Abwandlungen wie Kämpfen unter Wasser machen die Erfahrung nicht spannender oder abwechslungsreicher. Mit der Zeit erhaltet ihr neben den Spezialangriffen auch besondere Attacken, wie etwa das Heranziehen an einen Gegner. Diese Attacken sind klassenspezifisch und stellen das einzige Element im Spiel dar, an welchem ihr einen Unterschied zwischen den drei Klassen feststellen könnt. Diese drei Klassen tragen die Namen Huysier, Agavier und Geleilon. Außerhalb der Quests könnt ihr euch nach einer gewissen Zeit Waffen craften oder euren Gideon-Sarg aufmotzen. Letzterer spielt eine zentrale Rolle in der Handlung und stellt die narrative Grundlage für die Spezialangriffe dar. Auch diese Optionen sind auf dem Papier eine nette Idee, zeigen in der Praxis aber keine wirklichen Auswirkungen auf das Spiel. Mit der Zeit erhaltet ihr immer stärkere Waffen und Rüstungsgegenstände, welche euer Stärkelevel anheben.



Nochmal mit Gefühl: Wer während einer Quest stirbt, kann bis zu fünf mal wiederbelebt werden. Zusätzliche Items hierfür sind nicht erwerbbar.

Jede Quest besitzt dabei eine empfohlene Stärke, an welcher ihr euch theoretisch orientieren solltet. In unserer Erfahrung mussten wir uns bis zu den letzten zwei Quests der Kampagne nie aktiv damit auseinandersetzen, welche Rüstung oder Waffen wir an Bord haben. Hauptsache, die Zahl wird größer. Keine Strategie, keine Planung, keine Überlegungen.

Je mehr, desto einfacher

Das somit solide, aber relativ stumpfe Spielerlebnis geht mit einer Kompanie von bis zu drei anderen Spielerinnen oder Spielern deutlich einfacher und flotter voran als solo. Wer nicht gerne gemeinsam spielt, benötigt viel Geduld. Levels benötigen allein mehr Zeit und ziehen sich dementsprechend wie ein zäher Kaugummi. Es gilt, zahlreiche Abschnitte zu bewältigen, welche uns die immer gleichen Widersacher zum Fraß vorwerfen. Kreativität gibt es beim Gegner-Design nicht. Die Verhaltensmuster sind ebenfalls von Level zu Level sehr ähnlich und verstärken die Monotonie des Spiels enorm. Eine echte Herausforderung bietet das Spiel dabei selten. Wird Babylon's Fall mal schwierig, dann entweder durch eine unübersichtliche Flut an Gegnern am Ende der Kampagne oder durch die miserable Kamera. Diese ist trotz teils größerer Areale absolut unhandlich, ebenso wie das Anvisieren der Gegner. Kombiniert mit einem mehr als überladenen User-Interface verliert man schnell den Überblick. Visuelle Effekte hier, zigtausend verschiedene Zahlen da, nutzlose Lichteffekte am Fließband, absolut verwirrend für Einzelspieler. Mit zwei oder mehr Kameradinnen oder Kameraden wird das Spiel allerdings noch absurder: Jeglicher Anspruch fliegt bei einer halbwegs ausreichenden Stärke völlig aus dem Fenster, vorherige Vorsicht weicht einem vollkommenen Ausschalten des Hirns. Gegner töten, looten, Gegner töten, looten, Gegner töten, looten, jetzt halt noch schneller und einfacher. Die Nebenquests mit famosen Bezeichnungen wie „Scharmützel" stellen ebenfalls keine größere Herausforderung dar. Diese schaltet ihr im Lauf der Kampagne frei und sind genauso uninspiriert wie die Hauptquests.

Zwischen den enttäuschenden Gefechten besteht der Loot entweder aus Materialien fürs Craf-



Mit Hammer im Eis: Dank unseres Gideon-Sarges können wir auch im Schnee unseren riesigen roten Hammer schwingen.

Am Fuße Babylons: Die Oberwelt ist zwar visuell nett, jedoch teils sehr unübersichtlich und absolut keine Ausgleich für die anderen Makel.

ting oder Kristallen. Diese Kristalle werden dabei nach Abschluss der Quest in Waffen und Rüstungen umgewandelt. Je besser eure Performance im Level, umso besser eurer Loot. Auswirkungen hat das Ganze jedoch nicht wirklich. Wer seine Level-1-Schwerter nicht mehr benötigt, kann diese recyclen, um Materialen für das Crafting zu gewinnen. Auch ein Feature, das erst im Laufe der Zeit freigeschaltet wird. Ihr erhaltet zudem tägliche Aufgaben, sollt so und so viele Gegner töten oder eine bestimmte Attacke ausführen. Diese Aufträge laufen nebenbei, wer sie erfüllt, erhält noch mehr Loot.

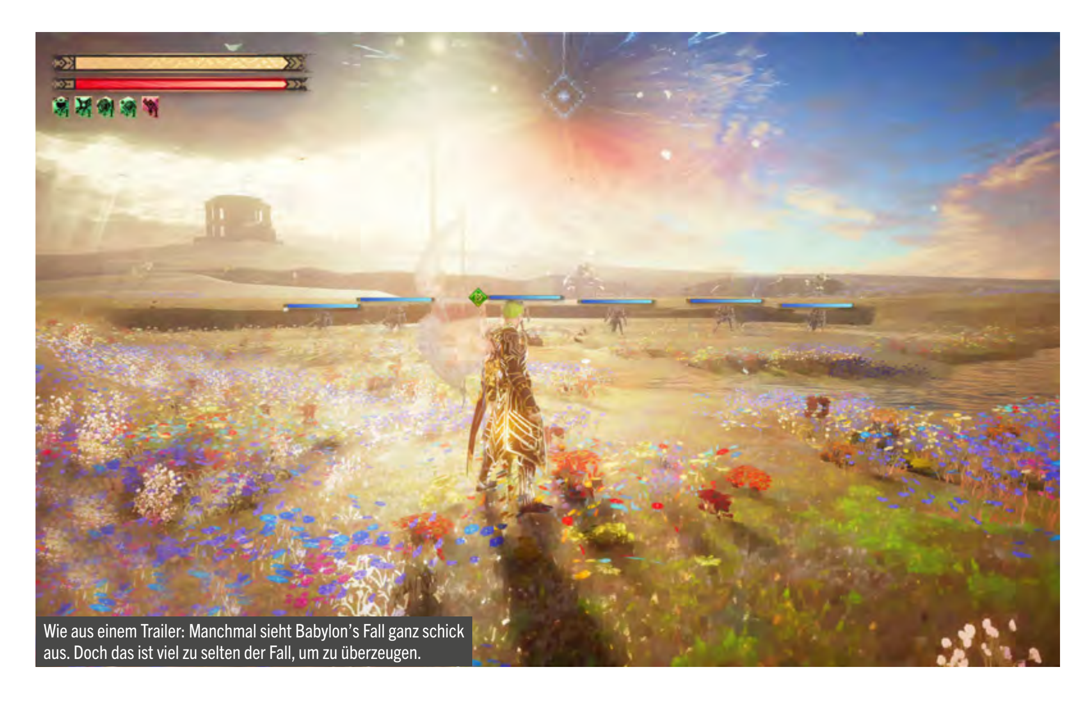
Das Auge spielt mit

Aber sehen denn die zahlreichen Schwerter, Schilder, Bögen und Co. wenigstens gut aus? Nein! Babylon's Fall ist größtenteils hässlich. Vor allem das Charakter-Design ist stellenweise fürchterlich und erinnert an Final-Fantasy-Spiele der frühen 2000er-Jahre. Manchmal überzeugt das Spiel visuell dennoch. Die Umgebungen sehen zum Teil gut aus und erzeugen eine stimmige Atmosphäre. Diese wird durch den gelungenen Soundtrack passend untermalt und strahlt deutlich mehr, als so manch unkreative Waffe im Menü oder fragwürdig gestaltete NPCs.

Dieser Eindruck überträgt sich auch auf die Kampagne des Spiels. Das fiktive Babylon, bei dem nichts als der Turm Ziggurat übrig geblieben ist, wurde durch das Imperium Domitin in Form von Neo Babylon abgelöst. Als Gefangener dieses Imperiums ist es nun eure Aufgabe als „Wächter" die Drecksarbeit zu verrichten. Schließlich lauern in Babylon einige Gefahren und Mysterien, welche das Imperium selbst noch nicht so ganz durchblickt. Zu diesem Zweck wurdet ihr mit einem Relikt, eben jenem Gideon-Sarg, zu einem superhumanen Wesen gemacht. In der Kampagne erforscht ihr mit NPCs Stück für Stück den Turm und dessen verschiedene Ebenen auf der Suche nach einer Heilung für euren Zustand als Gefangener des Gideon-Sarges. Die NPCs tauchen in den Levels nie persönlich auf – zumindest nicht visuell. Sie sind lediglich in meist miesen Cutscenes zu sehen oder in bestimmten Abschnitten zu hören. Während manche Zwischensequenzen cineastisch hochwertig gestaltet sind, erinnern andere an PS2-Spiele. Hinzukommt ein schlechtes Storytelling, das an GZSZ meets Final Fantasy erinnert, statt einem epochalen Rollenspiel gerecht zu werden. Fremdscham ist also vorprogrammiert. Die Entwickler haben viel Potenzial in puncto Erzählweise verschwendet, wenn man an das interessante Szenario einer verschollenen Zivilisation denkt. Besonders motivierend oder interessant ist die Handlung also nie. Die Charaktere sind austauschbare Abziehbilder ohne Tiefgang oder Sympathiepunkte. Und da ihr sie in den Levels sowieso nie zu Gesicht bekommt, fällt eine emotionale Bindung noch schwerer.



Nochmal zur Kasse: Im Battlepass gibt es ab der zweiten Season des Spiels zahlreiche visuelle Items und nutzlosen Krempel für Echtgeld zu kaufen.


Wie aus einem Trailer: Manchmal sieht Babylon's Fall ganz schick aus. Doch das ist viel zu selten der Fall, um zu überzeugen.

Individualität für den großen Geldbeutel

Der Charakter, den ihr für die Kampagne erstellt, ist visuell ebenso austauschbar. Fast der gesamte Wiedererkennungswert eures unfreiwillig involvierten Recken ist von Rüstung und Waffen abhängig. Ihr könnt mehrere Charaktere erstellen, jedoch nicht die komplette Kampagne von vorne spielen. Nur die Quests lassen sich wiederholen. Wer also am Anfang des Spiels unter Umständen nicht aufgepasst haben sollte, wird links liegen gelassen. Wer sich zudem gerne mit seinem Charakter identifiziert, der wird in Babylon mit zwei Möglichkeiten konfrontiert: Grinden und hoffen, dass irgendwann ein passendes Outfit im Loot zu finden ist, oder Echtgeld investieren.

In Babylon's Fall gibt es zwei Währungen: Muscheln und Garaz. Muscheln erhaltet ihr nach Abschluss der Levels inklusive Boni, wenn ihr die Abschnitte besonders gut meistert. Viel davon kaufen könnt ihr euch jedoch nicht. Garaz sind die deutlich potentere Währung, diese muss allerdings mit Echtgeld erworben werden. So sind im Kampfpass unter anderem kosmetische Boni im Wert von 145 Euro enthalten. An dieser Stelle erwähnenswert ist, dass es sich bei Babylon's Fall um einen Vollpreis-Titel handelt, ihr also stolze 70 Euro auf den Tisch legen müsst. Wer von Gameplay oder dem Business-Modell nicht ohnehin abgestoßen wird, auf den lauert trotzdem Frustpotenzial. Babylon's Fall ist auch technisch an manchen Stellen sehr fragwürdig. Die Menüs in der Oberwelt sind unübersichtlich und teilweise nur über diese zu erreichen. Auch bestimmte Voicelines sind im Spiel manchmal schlichtweg nicht vorhanden. Zudem sorgt das Warten auf wackere Mitspielerinnen und Mitspieler aufgrund der langen Spielersuche zusätzlich für eine ordentliche Portion Frust. All diese kleinen Punkte machen ein Spiel zwar noch nicht zum Flop, aber sie strapazieren die Geduld.

Eine schlechte Investition

Für den Vollpreis von 70 Euro sind der vorhandene Content und das Gameplay alles andere als zufriedenstellend. Denn selbst wenn Babylon's Fall keine Mikrotransaktionen besitzen würde (die auch gar nicht so mikro sind), wäre der aktuelle Preis eindeutig zu hoch. Das Spiel kann zwar in manchen Momenten Spaß bereiten, jedoch ist es größtenteils zu monoton, repetitiv und letztlich zu inkompetent umgesetzt, um zu überzeugen. Selbst, wenn man das Spiel mit ausgeschaltetem Gehirn nebenbei spielt, wird man das Gefühl nicht los, einen schlechten Deal eingegangen zu sein. Ein Spiel mit Singleplayer-Fokus ohne Live-Service-Anspruch hätte die zahlreichen guten Ideen, die in Babylon ja durchaus zu finden sind, besser zur Geltung gebracht. Doch der aktuelle Fahrplan geht weiterhin in Richtung neue Modi, neue Outfits, neuer Content. Wie lange Babylon's Fall überleben wird, ist angesichts erbärmlicher Spielerzahlen nicht abzusehen. Doch wir wären keineswegs überrascht, wenn der babylonische Elfenbeinturm von Square noch dieses Jahr in sich zusammenfällt. ❏

MEINE MEINUNG

Simon Hoffmann



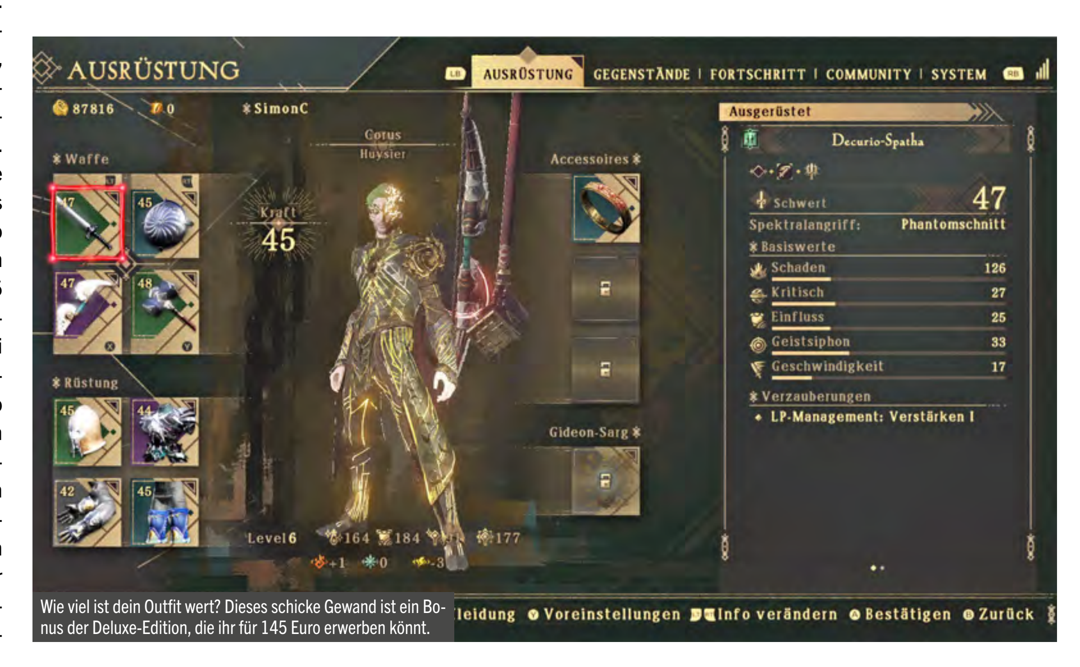
„70 Euro zu viel für ein Möchtegern-Live-Service-RPG."

Babylon's Fall hat sehr viel Potenzial. Streicht den Live-Service-Blödsinn, schenkt der Story mehr Liebe, nutzt die Gameplay-Möglichkeiten in der Kampagne besser, schraubt an der KI. All das würde dem Spiel drastisch helfen. Denn die Mechaniken sind solide, der Soundtrack ist gut und das Szenario absolut interessant. Immer wieder merkt man für kurze Momente, was dieses Spiel hätte werden können. Doch ich weiß nicht, ob Platinum diesen Punkt jemals erreichen wird. Ja, es soll immer wieder neuer Content nachgeliefert werden, aber wer garantiert eine qualitative Steigerung? Wer garantiert die Langlebigkeit eines solchen Modells? Aktuell jedenfalls lohnt es sich keineswegs, Geld für dieses Spiel auszugeben. Sehr schade, ich würde gerne etwas anderes behaupten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Solides Gameplay
- ➕ Ordentliche Steuerung
- ➕ Guter Soundtrack
- ➕ Hübsche Gebiete
- ➖ Repetitive Level
- ➖ Kaum Abwechslung bei den Gegnern
- ➖ Dröge Kampagne mit schlechtem Storytelling
- ➖ Horrendes Charakter-Design
- ➖ Unübersichtliches User-Interface
- ➖ Furchtbare Kamera
- ➖ Lächerliches Business-Modell
- ➖ Kaum Anpassungsmöglichkeiten für den eigenen Charakter





Wie viel ist dein Outfit wert? Dieses schicke Gewand ist ein Bonus der Deluxe-Edition, die ihr für 145 Euro erwerben könnt.

Genre: Action
Entwickler: Team Ninja
Hersteller: Square Enix
Termin: 18. März 2022
Preis: ca. 70 Euro
USK: ab 16 Jahren

Stranger of Paradise
Final Fantasy Origin

Stranger than fiction: Dieses Action-Game ist bizarr, aber ist es auch schlecht? Was ihr euch vom neuen Werk der Nioh-Macher erwarten könnt, erfahrt ihr im Test.

Von: Yannik Cunha & Katharina Pache

Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin ist, wie es der Name bereits andeutet, ein Final Fantasy-Spin-off, entwickelt von Team Ninja – Serienvorkenntnisse sind nicht nötig. Das japanische Studio machte sich in der Vergangenheit einen Namen mit Action-Games wie Nioh oder Ninja Gaiden. Bei diesen Titeln gibt es zwar Hintergrundgeschichten, sie dienten aber eher als Vorwand für die Helden, um alles kurz und klein zu hauen, was ihnen in die Quere kam. An Details der Handlung können sich wahrscheinlich die wenigsten nach einem Jahr noch erinnern. Da die Gemetzel so viel Spaß bereiteten, ist das nicht weiter schlimm. Bei Final Fantasy spielt die Story jedoch stets eine wichtige Rolle – ob das auch bei Stranger of Paradise der Fall ist, oder ob wir wieder hauptsächlich Bösewichter mit den Fäusten zurechtweisen, erfahrt ihr in unserem Test!

„Bullshit"-Jack

Der Prolog von Stranger of Paradise ist kurz und soll lediglich die Rahmenbedingungen der Geschichte aufzeigen. Wir spielen Jack, einen wortkargen Typen, der nur ein Ziel hat: Chaos besiegen. Warum er das will, wissen anfangs weder er noch wir, nicht einmal seine Kameraden Jed und Ash, die das gleiche Ziel verfolgen, haben mehr Ahnung. Jedes Mal, wenn ein Charakter zu Erklärungen ansetzt – zu Problemen eines Königreichs, der eigenen Herkunft oder etwas anderem – unterbricht ihn Held Jack und will lieber wissen, was zu tun ist, um Chaos zu bezwingen. So entsteht der epische Trailer-Moment, in dem ein Nebencharakter einen Monolog führt, Jack am Ende nur „Bullshit" entgegnet, einen Metal-Song auf seinem Handy laut abspielt und die Szenerie verlässt. Alles, was keine direkte Information zu Chaos ist? Vollkommen nutzlos für Jack. Ist die Story also irrelevant? In den ersten Stunden würden wir die Frage mit einem eindeutigen Ja beantworten. Während wir Chaos jedoch näherkommen, erfahren wir immer mehr darüber, wer oder was Chaos überhaupt ist und wieso unsere Spielfigur ihn oder es unbedingt ausschalten möchte. Die Story entpuppt sich als eine verzwickte Geschichte, die uns nach anfänglichem Zweifeln mit einigen Wendungen tatsächlich packte. Allzu viel Zeit lässt sich Team Ninja jedoch nicht mit dem Erzählen der Story, im Vordergrund steht das Action-Gameplay. Auch unsere Team-Kameraden sind weitestgehend uninteressant. An manchen Stellen versucht das Spiel vergebens, uns ihnen gegenüber Emotionen entwickeln zu lassen, da wir aber zu wenig von ihnen erfahren, sind sie uns ebenso egal, wie Jack alles abseits von Chaos.

Kommen wir zum Kernstück des Spiels: die Kämpfe! Stranger



Mit den mächtigen Finisher-Angriffen nehmen wir Feinde fachgerecht auseinander – auch Bosse!



Die Bosse stellen unser Können auf die Probe! Wenn wir nicht alle Tricks in unserem Repertoire nutzen, sind wir dem Untergang geweiht.



Nicht nur unsere Ausrüstung und unsere Jobs lassen sich anpassen, dazu können wir auch noch Fähigkeiten selbst auswählen.



Der König des Reichs Cornelia spielt eine wichtige Rolle in Stranger of Paradise. Die meiste Zeit weist er uns den Weg zu Chaos.

of Paradise ist mit jeder Faser seiner Existenz ein Action-Spektakel. Jack ist zwar kein großartiger Reden-, dafür aber ein umso besserer Schwertschwinger. Mit zwei NPC-Kumpanen oder Mitspielern begeben wir uns in Missionen, die aufgebaut sind wie Raids in MMORPGs: Wir schnetzeln uns zu fetzigen Soundtracks, die von Rock bis hin zu elektronischer Musik reichen, durch Dungeons, sammeln Ausrüstung für uns und unsere NPC-Kollegen, am Ende wartet ein fieser Bossgegner. Dabei zeigt sich die Expertise von Team Ninja in der Action-Sparte: Unser Spielcharakter reagiert unglaublich schnell auf Eingaben, wodurch sich Angriff, Ausweichen und Block perfekt timen lassen. Da Widersacher ihre Attacken stets mit einer kleinen Animation ankündigen, entsteht ein überaus reaktiver Gameplay-Fluss, der zum Weiterspielen motiviert. Doch wildes Draufhauen allein ist nicht genug! Wer nicht aufpasst, muss zurück zum letzten, meist nicht weit entfernten Speicherpunkt. Gegner verursachen viel Schaden, glücklicherweise gibt es aber eine Mechanik, die zum Blocken animiert: Jeder Feind in Stranger of Paradise verfügt über einzigartige Angriffe. Wenn wir diese abwehren, dürfen wir sie selbst verwenden. Sie sind überaus nützlich, halten Gegner etwa fest oder richten schlichtweg enormen Schaden an. Wir weichen also aus, blocken, kontern und hauen drauf, bis unsere Widersacher das Zeitliche segnen. Dabei müssen wir stets darauf achten, welche Art von Schaden wir austeilen – Gegner verfügen über zwei Lebensbalken, den normalen Health-Pool und die Fokus-Leiste. Reduzieren wir die HP des Gegners auf null, löst er sich in Loot auf. Prügeln wir stattdessen den Fokus des Gegners kaputt, können wir ihn mit einem Finisher ins Jenseits schicken. Das ist mitunter überaus brutal: Wölfen reißen wir das Maul auf und kleine Goblins zerquetschen wir unter unseren Schuhsohlen. Eventuell, um dem USK-18-Rating entgegenzuwirken, verwandeln Gegner sich im letzten Moment in Kristalle und zerspringen in Einzelteile. Ob das sehr viel harmloser ist, wagen wir infrage zu stellen. Fakt ist aber: Die Finisher einzusetzen, ist unglaublich befriedigend! Die Kamera, die dann nahe heranzoomt, trägt dazu bei, dass wir uns mächtig wie Jack fühlen, der gerade seine Gegner platzen lässt. Unterstützt wird das noch durch dessen hämisches Lachen und Stöhnen.

Besonders bei Bossen haben die Entwickler tief in die „Wie cool können wir diesen Kill machen?"-Trickkiste gegriffen. Die Finisher sind am Ende eines Bossfights auch mehr als angebracht, denn Obermotze kosten oft einige Nerven. Ähnlich wie in der Souls-Serie müssen wir jeden ihrer Schritte analysieren und studieren, bis wir einen perfekten Tanz mit dem Bösewicht hinlegen und er von uns per Finisher ausgeschaltet wird. Es gilt: Kein Verzweifeln nach dem ersten Scheitern, das Sterben gehört zum Spielprinzip. Glücklicherweise befindet sich direkt vor jedem Boss ein Speicherpunkt, somit ist das Lernen nicht frustrierend, sondern ermutigend. Wir arbeiten auf den Sieg hin und müssen ihn uns verdienen.


Über Zwischensequenzen vor und nach jedem Dungeon werden uns Story und Charaktere näher gebracht. Nicht zu nahe, aber immerhin näher.

Anpassungsfähig

Hervorragend: Ähnlich wie bei Nioh sehen wir jedes angelegte Ausrüstungsteil an unseren Charakteren. Bei der schieren Masse an Gegenständen wiederholen sich einige Designs zwar, genug Variation gibt es trotzdem. Variation ist ein gutes Stichwort, denn wir beherrschen nicht nur einen Kampfstil! Über die vielen verschiedenen Jobs ändert sich die komplette Spielweise. Im Verlauf des Abenteuers schalten wir immer mehr Klassen frei, darunter schnelle Jobs wie der Assassine oder Dieb, behäbige Klassen mit riesigen Waffen wie Krieger oder Berserker und auch Fernkämpfer in Form von Magiern sind mit von der Partie. Jeder Job bringt eigene Fähigkeiten mit, die wir in den sperrigen Menüs anpassen. Dort verbringen wir aber nicht allzu viel Zeit, da wir mit einem Knopfdruck ideale Ausrüstung anlegen können. Entwarnung können wir auch an der Technikfront geben: Auf dem PC lief der Titel bei uns ohne größere Problem oder gar ein regelmäßiges Stottern – kein Vergleich zu den wirklich unrund laufenden Versionen für die Last-Gen-Konsolen. Die PC-Version ähnelt hier viel mehr der PS5-Variante. Passenderweise dazu empfehlen wir auch, zum Gamepad zu greifen, denn das Kampfsystem geht mit Maus & Tastatur weitaus weniger fluffig von der Hand. Wer Action-Games also mag, kann bei Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin zugreifen. ❑

MEINE MEINUNG

Yannik Cunha



„Tolle Action und unterhaltsame Story nach Stotterstart."

Ich hatte Angst vor Stranger of Paradise. Was macht Garland aus Final Fantasy denn da, was ist das für ein komisches, FF-untypisches Kampfsystem und wieso sieht mein Hauptcharakter nicht aus wie eine Anime-Figur? Stellt sich heraus: Die Angst war unbegründet. Stranger of Paradise macht Spaß! Als Action-Liebhaber befriedigt es meine Power-Fantasie, wenn ich als Jack Gegner brutal auseinandernehme. Gleichzeitig kann ich mir die Zähne an Bossen ausbeißen und ihre Manöver wie bei Dark Souls lernen, um die Widersacher dann zu bezwingen. Der Story wurde von Team Ninja weniger Aufmerksamkeit geschenkt, jedoch ist die Handlung keineswegs schlecht, sie hat mir am Ende richtig gut gefallen. Schade, dass es so lange braucht, bis sie Fahrt aufnimmt. Nachdem dieser Punkt erreicht war, wollte ich unbedingt wissen, wie es weitergeht!

PRO UND CONTRA

- ➕ Cool inszenierte Kämpfe
- ➕ Treibender Soundtrack
- ➕ Direktes und facettenreiches Kampfsystem
- ➕ Fordernde Bossfights
- ➕ Viele verschiedene Jobs
- ➖ Story startet schwach
- ➖ Charaktere bekommen zu wenig Screen-Time



Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Flying Wild Hog
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 1. März 2022
Preis: ca. 45 Euro
USK: ab 18 Jahren

Bunt, hohl und rasend schnell: Shadow Warrior 3 präsentiert sich wie ein Mix aus Doom Eternal und Serious Sam.

Shadow **Warrior 3**

Doom und Dümmer: Lo Wangs dritter Action-Ritt wirft fast alles über Bord, was die Vorgänger ausgezeichnet hat.

Von: Felix Schütz

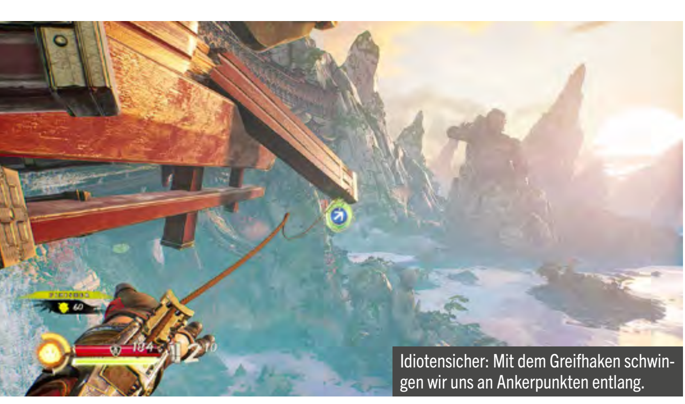
Das erlebt man auch nicht alle Tage: Da legt sich Flying Wild Hog mal so richtig ins Zeug und entwickelt mit Shadow Warrior 2 einen Shooter, der weit über den ersten Teil hinausgeht. Anstelle einer linearen Ballerei gibt's plötzlich Rollenspiel-Elemente und Zufallslevels, Unmengen an Waffen und Upgrades, sogar ein moderner Koop-Modus für vier Spieler ist an Bord. Einigen Fans gehen die vielen Neuerungen zu weit, andere lieben es dafür – und machen Shadow Warrior 2 zu einem echten Überraschungshit. Sechs Jahre später kommt dann Shadow Warrior 3 um die Ecke – und wirft alles wieder über Bord, um stattdessen Doom Eternal nachzueifern.

Unrühmliches Ende

Gute Geschichten waren zwar noch nie eine Stärke der Serie, doch der dritte Teil lotet einen neuen Tiefpunkt aus. Die Story knüpft lose an das schräge Ende von Teil 2 an, in dem Serienheld Lo Wang einen Drachen entfesselte. Dieses Riesenvieh ist nun dabei, die Welt zu zerstören und Lo Wang soll es aufhalten – und das ist im Grunde schon die komplette Handlung. Es gibt keine richtigen Schurken, keine spannenden Wendungen, keine Überraschungen. Mit Hoji und Zilla kehren zwar noch zwei alte Bekannte zurück, doch die retten den hauchdünnen Plot auch nicht mehr. Die Gespräche drehen sich immer wieder im Kreis und am Ende hat man nicht mal das Gefühl, wirklich viel bewegt zu haben. Natürlich kehrt dabei auch Wangs spezieller Humor zurück, für den sich nun ein neuer englischer Sprecher ins Zeug legen muss. Die meisten Gags verpuffen allerdings ohne Wirkung, wirklich lustig wird Shadow Warrior 3 nie. In der Hinsicht waren allerdings auch die Vorgänger schon eher eine Geschmacksfrage.

Buntes Gemetzel

Die Jagd auf den Drachen führt durch farbenfrohe, streng lineare Levels, die allesamt auf einen asiatisch geprägten Fantasy-Stil setzen. Bei der Gestaltung zeigen sich Höhen und Tiefen, manche Levels wirken leer und austauschbar, während andere mit wunderschönen Panoramen und stimmungsvoller Beleuchtung glänzen. Deutlich schöner als der Vorgänger ist Shadow Warrior 3 aber nicht, manche Effekte (insbesondere die Wasserdarstellung) wirken sogar regelrecht aus der Zeit gefallen. Auch die schicken Zerstörungseffekte aus Teil 2 lassen sich nicht blicken. Saubere Umgebungstexturen, massig Partikel und tolle Gegneranimationen gleichen diese Mängel zwar ein gutes Stück aus, doch ein Grafikfeuerwerk sollte man nicht erwarten. Zugutehalten muss man ihm aber, dass die Technik im Test ein ordentliches Bild abgibt: Die Performance blieb auch im hektischsten Gefecht flüssig, nur beim



Idiotensicher: Mit dem Greifhaken schwingen wir uns an Ankerpunkten entlang.



Kaum Charaktere, schlechte Gags und keine sechs Stunden Umfang: Die Story enttäuscht.

Beginn von Cutscenes (von denen es übrigens viel zu viele gibt), macht sich ein kurzes Stottern bemerkbar.

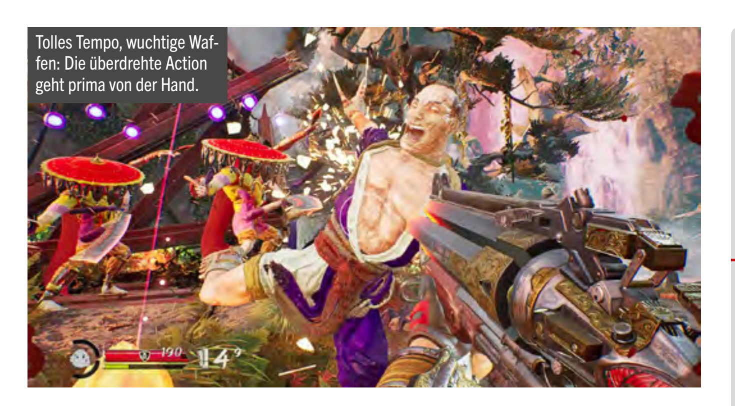
Turnen für Anfänger

Die Zufallslevels aus dem zweiten Teil haben ausgedient, hier ist alles wieder handgemacht. Trotzdem zeigen sich schon nach kurzer Zeit die ersten Abnutzungserscheinungen, weil der grundlegende Aufbau immer der gleiche ist: Meistens bewegt ihr euch nur von einer Kampfarena zur nächsten, dazwischen warten lediglich unzählige Sprung- und Klettereinlagen auf euch. Genau wie in Doom Eternal kann Wang einen Doppelsprung und einen Dash in der Luft ausführen, außerdem kraxelt er an grünen Ranken hinauf oder nutzt sie für einen lässigen Wallrun. Die Parkour-Abschnitte spielen sich schön flüssig, aber auch idiotensicher. Das gilt besonders für den generischen Greifhaken, den Wang gleich im zweiten Level erbeutet und mit dem er sich ausschließlich an grünen Ringen entlangschwingen kann. Das geht gut von der Hand, bietet aber null Herausforderung und macht sich auch in den Kämpfen kaum bemerkbar.

Trotzdem kommt Wangs neue Beweglichkeit ausgiebig zum Einsatz, viele Levels sind vertikal aufgebaut und lassen den großmäuligen Helden in schwindelerregender Höhe über Abgründe turnen. Auch eine Sequenz, in der wir auf einem Floß ein reißendes Gewässer hinabdonnern, sorgt für kurzen Nervenkitzel. Schade nur, dass solche Momente so selten sind.

Doom wäre stolz

Das Herzstück von Shadow Warrior 3 sind aber ohnehin die Kämpfe, spätestens hier sind die Doom-Einflüsse nicht mehr zu leugnen. Die Entwickler sperren euch regelmäßig in größere Arenen ein und lassen dann mehrere Monsterwellen auf euch los. Ihr müsst ständig in Bewegung bleiben, wie wild per


Tolles Tempo, wuchtige Waffen: Die überdrehte Action geht prima von der Hand.

Dash ausweichen oder euch mit dem Greifhaken in Sicherheit bringen, regelmäßig Lebenspunkte und Munition aufsammeln und die Gegnerhorden nach und nach zusammenschießen. Das spielt sich prima und macht gerade anfangs richtig Spaß.

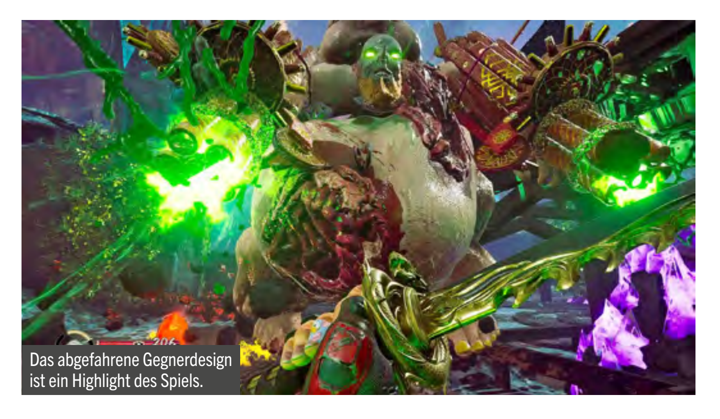
Das riesige Waffenarsenal aus Shadow Warrior 2 wurde allerdings heftig zusammengedampft: Diesmal bekommt ihr nur sechs Knarren und euer bewährtes Katana in die Hand gedrückt. Das Schwert ist immer noch wertvoll im Nahkampf, nimmt gegenüber den Schusswaffen aber eine deutlich kleinere Rolle ein. Die Knarren fühlen sich dafür schön mächtig an, besonders die Shotgun, die manchen Feinden buchstäblich den Brustkorb aufreißt. Eine andere Waffe erzeugt einen pfeilschnellen Energiebolzen, der so kräftig ist, dass er ganze Löcher durch die Monsterkörper schießt. Und der Shuriken-Werfer feuert kleine Klingen, die wie Sägeblätter durch kleinere Gegner pflügen – sehr befriedigend. Jede Waffe lässt sich auch noch in drei Stufen aufwerten, dazu müsst ihr unterwegs silberne Kugeln einsammeln, die euch als Upgrade-Währung dienen. Alternativ könnt ihr auch eine Reihe von Herausforderungen erfüllen, zum Beispiel zehn Feinde mit explodierenden Fässern erledigen oder 25 Kopftreffer erzielen – auch dafür gibt's Upgrade-Punkte. Geld, Erfahrung und Levelstufen spielen dafür keine Rolle mehr.

Trotz der launigen Ballereien nutzen sich die Gefechte mit der Zeit spürbar ab. Einzig die abgefahrenen Widersacher sorgen dann noch für Abwechslung, denn beim knallbunten Gegnerdesign haben sich die Entwickler so richtig ausgetobt: Da gibt es kichernde Akkordeon-Viecher, die wie wild durch die Levels humpeln und uns mit explodierendem Konfetti beschießen, fliegende Samurai-Zombies oder blitzschnelle Schwertkämpfer, die unseren Kugelhagel lässig abwehren und fantastisch animiert durch die Levels wirbeln. Menschliche Feinde wie in den Vorgängerspielen gibt es aber nicht mehr, auch die zufälligen Zwischenbosse wurden gestrichen. Es gibt nur zwei große Bossgefechte, die sind zwar besser als nichts, aber leider auch keine richtigen Highlights. Da hatten wir deutlich mehr erwartet.

Kurzer Spaß

Wenn Lo Wang genügend Feinde umholzt, erhält er Energiepunkte, die er dann für einen blutigen Finishing Move einsetzen kann. Selbst kerngesunde Gegner sind damit auf einen Schlag platt, außerdem bringt jeder Finisher einen besonderen Bonus: Einfache Ninja-Dämonen verpassen uns dadurch einen kräftigen Lebensschub, andere werfen Sonderwaffen ab, die wir dann kurzzeitig nutzen können, darunter eine Eisgranate, ein schweres Doppelgeschütz oder ein mächtiges Riesenschwert. Das bringt Würze in die Kämpfe!

Von den umfangreichen Upgrade-Systemen der beiden Vorgängerspiele ist allerdings kaum etwas übriggeblieben. Neben den Silberkugeln für Waffen könnt ihr die Levels nur noch nach violetten Perlen absuchen, mit denen ihr euch dann ein paar passive Boni freischaltet, mehr Lebenspunkte, mehr Munition, mehr Regeneration – man kennt es. Außerdem kann Wang wieder eine Chi-Druckwelle auslösen, mit der er Feinde ins Straucheln bringt, Angriffe unterbricht oder Schwachstellen freilegt. Viel mehr hat Shadow Warrior 3 leider nicht zu bieten, was auch den geringen Umfang erklärt: Höchstens sechs Stunden könnt ihr für das komplette Erlebnis einplanen, danach gibt es kaum Gründe, nochmal einen zweiten Durchgang zu starten. Auch einen Koop-Modus hat man sich diesmal gespart, Shadow Warrior 3 ist ein reiner Einzelspielertitel. Der Preis liegt bei 45 Euro – das sind rund zehn Euro mehr als für den Vorgänger. ❑


Das abgefahrene Gegnerdesign ist ein Highlight des Spiels.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Macht zwar (kurz) Spaß, geht aber in die falsche Richtung."

Würde ich die Vorgänger ignorieren und Shadow Warrior 3 nur auf seine Kämpfe runterbrechen, wäre noch knapp eine höhere Wertung drin. Denn obwohl sich die Schießereien großzügig bei Doom Eternal bedienen, machen die Entwickler ihrem großen Vorbild alle Ehre: Wildes Tempo, sattes Trefferfeedback, erbarmungslose Feinde und hohe Beweglichkeit – da kommt Freude auf! Ihr wollt nicht groß nachdenken, sondern einfach mal wieder mit ein paar Monstern den Boden aufwischen? Dann ist Shadow Warrior 3 euer Spiel. Doch so viel Laune mir das bunte Geballer auch macht, es reicht einfach nicht: Die Parkour-Abschnitte sind viel zu simpel, das Leveldesign ist zu eintönig, die Gags zu flach, die Story zu hohl, die Waffenauswahl zu klein. Die Entwickler waren so damit beschäftigt, die Neuerungen aus Shadow Warrior 2 wieder zurückzudrehen, dass sie damit über das Ziel hinausgeschossen sind. Das fühlt sich nicht wie ein Nachfolger an, eher wie eine Asia-Mischung aus Doom, Serious Sam und ein bisschen Deadpool. Als harmloser Baller-Snack wird Shadow Warrior 3 sicher trotzdem seine Fans finden, doch erwartet besser kein Spiel, das euch lange in Erinnerung bleibt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Rasend schnelle, spaßige Action
- ➕ Wuchtige Waffen, derbe Effekte
- ➕ Flüssige Steuerung
- ➕ Einige hübsche Umgebungen
- ➕ Stimmungsvolle Musikbegleitung
- ➕ Schick animierte Gegner
- ➖ Behämmerte Story
- ➖ Anspruchslose Parkoureinlagen
- ➖ Viele Features aus Teil 2 gestrichen
- ➖ Nicht mal sechs Stunden Spielzeit
- ➖ Grafisch teilweise schon veraltet
- ➖ Gameplay-Loop nutzt sich ab
- ➖ Praktisch nichts zu entdecken
- ➖ Kaum Wiederspielwert, kein Koop
- ➖ Happiger Preis
- ➖ Anstrengender Humor



Genre: Sportspiel
Entwickler: Visual Concepts
Hersteller: 2K Games
Termin: 11. März 2022
Preis: ca. 65 Euro
USK: ab 16 Jahren

WWE 2K22

Titelanwärter oder doch nur wieder Fallobst?

Von: Christian Dörre

Fast zweieinhalb Jahre ist es nun her, dass WWE 2K20 erschien und zu einem wahren Debakel wurde. Das Wrestlingspiel sah nicht nur schlechter aus als der Vorgänger, zahlreiche Bugs und Glitches machten den Titel obendrein fast unspielbar. Der Zorn der Fans war dementsprechend groß, sodass 2K zahlreiche Veränderungen ankündigte. Man wollte den Entwicklern mehr Zeit geben, um ein Spiel zu schaffen, dass sowohl technisch als auch spielerisch die Serie wieder in die Bahn bringen und die Fans zufriedenstellen soll. Nun ist WWE 2K22 erschienen und wir können alle Catch-Freunde da draußen beruhigen: Das Spiel ist viel besser als der kaputte Vorgänger und macht wirklich Spaß. Ein echter King of the Ring ist der Titel trotzdem noch nicht, denn er hat auch einige mehr oder weniger große Macken.

Beauty-OP für Muckimänner (und –frauen)

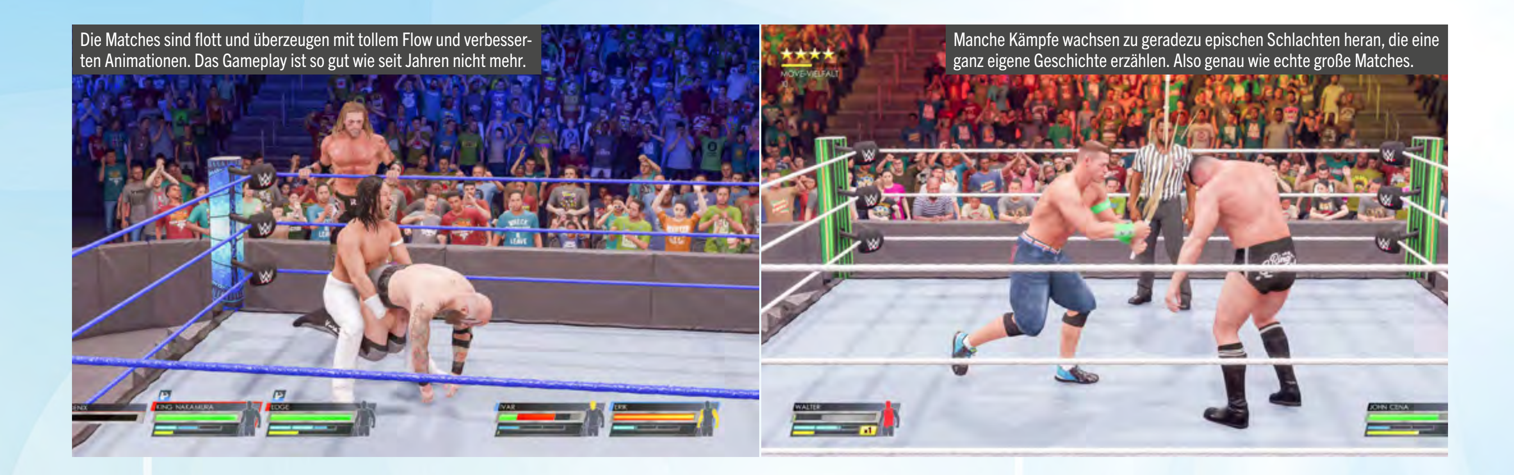
Da die Technik im letzten Teil eine absolute Katastrophe war und selbst mit mehreren Patches nicht gerettet werden konnte, widmen wir uns direkt diesem Thema. In den von uns getesteten PS5- und PC-Versionen hatten wir nur ein paar kleine Probleme. In ganz seltenen Fällen wollte unser Wrestler nicht aufs oberste Seil steigen und manchmal hatte die Gegner-KI bei einem Whip-in das Problem, die Ringseile nicht zu erkennen. Das sind aber Ausnahmen. Wir hatten während der gesamten Spielzeit kein einziges Match, das wir aufgrund von Bugs und Glitches nicht beenden konnten. Auch die eben erwähnten Situationen zogen sich nie durch den ganzen Kampf, sondern kamen nur einmal vor. Das reißt einen zwar kurz raus, da diese Vorfälle aber so selten waren, stellen sie keinen Beinbruch dar.

Allerdings wurden auch ein paar Ungereimtheiten aus den Vorgängern übernommen, die den beliebten Universum-Modus betreffen. Bearbeitet man eine Match-Card und tauscht einen Teilnehmer aus, wird im Menü trotzdem manchmal noch der vorherige Wrestler angezeigt. Außerdem wurden Cutscenes immer noch nicht an die



Multi-Men-Matches wie beispielsweise der legendäre Royal Rumble sind weiterhin auf maximal acht Leute gleichzeitig im Ring begrenzt.

Das Kontern wurde stark verändert. Grapples und Schläge werden nun einzeln abgewehrt. Zudem kann man blocken und ausweichen.


Die Matches sind flott und überzeugen mit tollem Flow und verbesserten Animationen. Das Gameplay ist so gut wie seit Jahren nicht mehr.

Manche Kämpfe wachsen zu geradezu epischen Schlachten heran, die eine ganz eigene Geschichte erzählen. Also genau wie echte große Matches.

Match-Arten angepasst, sodass es vorkommen kann, dass sich ein Catcher durch eine Käfigwand rollt. Das sind altbekannte Macken, die schon seit mehreren Teilen mitgeschleppt werden und nun wirklich nicht mehr sein müssen.

Überhaupt merkt man an allen Ecken und Enden, dass die Engine zwar stark überarbeitet wurde, das Spiel aber eben doch noch auf dem Gerüst der Vorgänger aufgebaut ist. Die Beleuchtung ist klar besser und manche Charaktermodelle sehen wirklich super aus. Bei anderen Wrestlern hingegen hat man das Gefühl, dass einfach die unbearbeitete Figur aus dem letzten Serienteil übernommen wurde. Wiederum bei anderen Modellen wirken die Gesichtspartien seltsam. Vor allem bei The Rock fällt immer wieder auf, wie sich die Nase verzieht. Klar, der gesamte Look ist viel besser als beim Vorgänger, aber achtet man auf Details, sieht man, dass die Entwickler bei vielen Dingen sorgfältiger hätten vorgehen können. WWE 2K22 ist kein hässliches oder gar entstelltes Spiel wie der letzte Teil, aber trotzdem in vielerlei Hinsicht altbacken. So sehen lange Haare beispielsweise immer noch schlimm aus und gerade bei den Entrances der Superstars kann man häufig Clipping-Fehler beobachten. Auch das sind Altlasten.

Stabile Performance, tolle Präsentation

Wir wollen aber nicht nur meckern, denn die Präsentation ist insgesamt schick. Die Menüs sind aufgeräumter, die Entrances wirken spektakulärer und vor allem die In-Ring-Action ist besser inszeniert. Anfangs ist die nähere Kamera bei One-on-One-Matches noch gewöhnungsbedürftig, doch nach einiger Zeit lernt man sie zu schätzen. Sie fängt das Geschehen allgemein dynamischer ein und durch die Nähe wirken die Aktionen im Ring wuchtiger und haben mehr Schauwert. Zudem schwenkt die Kamera nun gekonnter mit, wenn man sich außerhalb des Ringes prügelt, und sie zoomt in Multi-Men-Matches weiter und passender heraus. Situationen wie in den Vorgängern, wo wir oftmals nicht erkennen konnten, was gerade passierte, kamen während unseres Tests nie vor.

Dabei ist natürlich auch erwähnenswert, dass die Matches insgesamt viel flüssiger laufen als in den früheren Teilen. Egal, ob wir normale Eins-gegen-Eins-Matches, Tag-Team-Kämpfe, Six-Men-Hell-in-a-Cells oder ein chaotisches Money-in-the-Bank-Leiter-Match mit ganzen acht Teilnehmern bestritten, Ruckler fielen uns nie auf. Die Performance war stets stabil. Weiterhin gilt jedoch die maximale Anzahl von acht WWE-Superstars im Ring. Spielt ihr also den Royal Rumble, wird der Ring bis acht aufgefüllt, ein neuer Teilnehmer kommt erst ins Match, wenn ein anderer ausgeschieden ist. Das wollen wir allerdings auch gar nicht kritisieren, denn schon mit acht Männern oder Frauen im Ring fällt es teilweise ganz schön schwer, die Übersicht zu behalten. Von daher ist die Obergrenze schon okay so. Lediglich das Zielsystem hätten die Entwickler ruhig mal überarbeiten können, denn nach wie vor ist das Anvisieren im Trubel von Rumble, Elimination Chamber und Co. teilweise recht hakelig und wenig intuitiv.

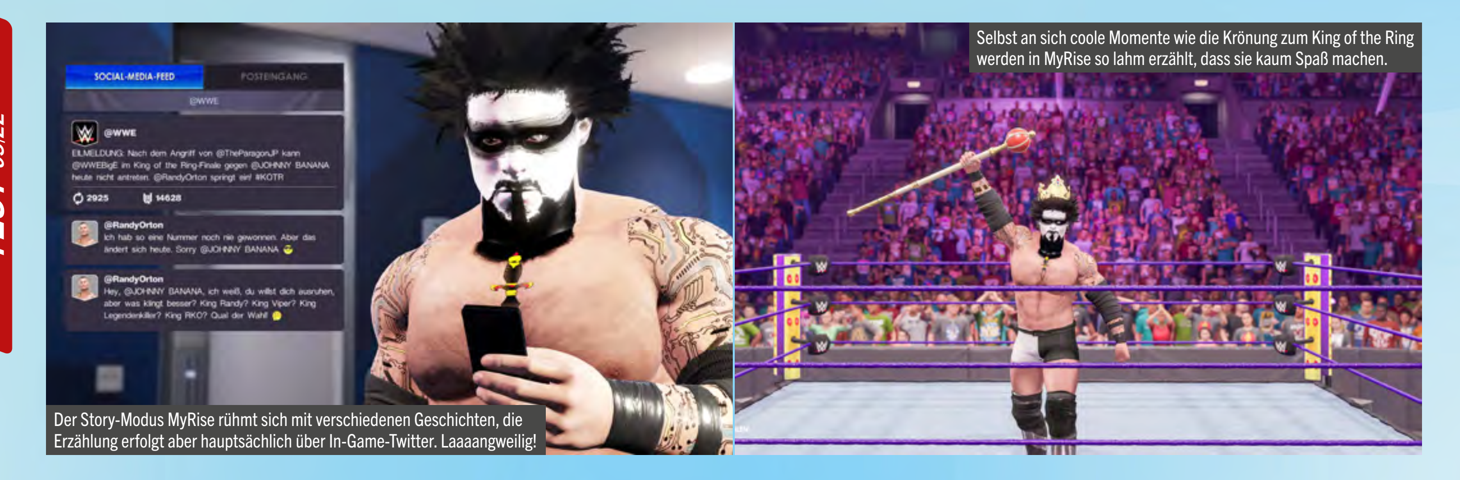
Auf die Fresse, aber anders

Vor dem Release von WWE 2K22 kündigte man an, das neue Wrestlingspiel solle weiterhin komplexes Gameplay bieten, aber weitaus zugänglicher sein als die letzten Titel. Dafür habe man die Steuerung überarbeitet. Das wurde unter Fans mit einer Mischung aus Wohlwollen und Skepsis aufgenommen. Auf der einen Seite musste das Gameplay wirklich intuitiver werden, aber auf der anderen Seite entpuppten sich groß angekündigte Features bei der Serie in der Vergangenheit oft als Verschlimmbesserungen. Hier können wir jedoch Entwarnung geben. So gut wie in WWE 2K22 hat sich die Reihe seit Ewigkeiten nicht mehr gespielt.

Wer die Vorgänger ausgiebig gezockt hat, braucht natürlich Zeit zur Umgewöhnung, aber danach möchte man das neue Kampfsystem nicht mehr missen. Es ist tatsächlich viel eingängiger, einige Aktionen sind beinahe selbsterklärend. So feiern auch Neulinge schnell Erfolge. Allerdings ist das schön präsentierte Tutorial oberflächlich und erklärt nur die Basics. Für Einsteiger ist erstmal ausreichend, zu wissen, wie man schlägt, kontert und Grappling-Manöver ausführt, aber Veteranen möchten natürlich spektakulärere Aktionen wie Dives oder Springboard-Manöver ausführen. Diese Sachen werden jedoch nicht erklärt. Nach einem kurzen Blick ins Steuerungsmenü ist die Ausführung zwar logisch und geht in Fleisch und Blut über, dennoch wäre es schön gewesen, hätten die Entwickler ein



Auch mit der verbesserten Engine sehen lange Haare immer noch ziemlich schlimm aus. Überhaupt hat der Titel einige Altlasten im Gepäck.



Der Story-Modus MyRise rühmt sich mit verschiedenen Geschichten, die Erzählung erfolgt aber hauptsächlich über In-Game-Twitter. Laaaangweilig!

Selbst an sich coole Momente wie die Krönung zum King of the Ring werden in MyRise so lahm erzählt, dass sie kaum Spaß machen.

ausführlicheres Tutorial für Fortgeschrittene ins Spiel gepackt.

Das ist aber unser einziger Kritikpunkt, ansonsten sind wir überaus zufrieden mit der Steuerung. Im neuen Kampfsystem wurden schnelle und stärkere Angriffe nun auf verschiedene Tasten aufgeteilt. Auf Quadrat schlagt ihr fix, aber schwach, und mit X führt ihr einen heftigen Schlag oder Tritt aus. Die Aktionen variieren dabei je nachdem, in welche Richtung ihr den Analogstick drückt. Auf Kreis packt ihr euren Gegner und mit Dreieck wird gekontert. Die Aktionen können schön miteinander kombiniert werden. Drückt ihr zweimal Kreis, schleudert ihr euren Kontrahenten in die Ringseile. Betätigt ihr aber erst Kreis und dann Quadrat oder X, führt ihr schwächere und stärkere Grappling-Manöver aus. Auch hier variieren die Aktionen, je nachdem in welche Richtung ihr dabei den Analogstick presst. Nach nur wenigen Spielminuten hat man das vollkommen verinnerlicht.

Vor allem die Schläge und das Kontern unterscheiden sich von den Vorgängerspielen. In WWE 2K22 ist das Kampfsystem kombo-lastiger. Drückt ihr etwa viermal Quadrat, führt ihr eine schnelle Kombo aus. Kombiniert ihr Quadrat mit X, haut ihr eurem Kontrahenten noch heftiger aufs Maul. Bringt ihr dazu noch die Kreis-Taste ins Spiel, werft ihr den Gegner sogar mit harten Aktionen wie Gorilla Press Slams oder Brainbustern auf die Matte. Wie bei Beat 'em Ups findet ihr zu jedem Kämpfer eine Komboliste, wenn ihr das Spiel pausiert. Auch hier gilt: Die Kombos sind unkompliziert, sodass Neulinge zur Not auch mit Button-Smashing Erfolge feiern können. Die Kombos sind aber auch gut anzusehen und lassen sich von erfahrenen virtuellen Catchern gezielt einsetzen.

Grappling-Angriffe werden weiter mit Dreieck gekontert, Schläge hingegen wehrt man mit Quadrat ab. Auf dämliche Debuffs, die es einem den Konter für viel zu lange Zeit verbieten, wurde glücklicherweise verzichtet. Nach besonders harten Aktionen kann man zwar kurzzeitig benommen sein und sich deshalb nicht zur Wehr setzen, aber das geht schnell vorbei und macht nicht mehr den Match-Flow kaputt. Man darf nun also fast jederzeit kontern. Dadurch, dass es nun aber zwei Kontertasten gibt, muss man abwägen, wie der Gegner angreift. So entstehen keine nervigen Konter-Orgien mehr wie in früheren Teilen der Reihe. Zudem darf man nun auch blocken, indem man die Dreieck-Taste gedrückt hält, oder einfach ausweichen mit R1. Größere Brocken wie ein Roman Reigns vollführen dann einen Sidestep, während quirlige Wrestler wie Rey Mysterio sich mit einer Ausweichrolle in Sicherheit bringen.

Das mag sich alles weiterhin überladen anhören, aber die Aktionen sind allesamt schnell verinnerlicht und gehen gut von der Hand. Kampf- und Kontersystem greifen so gut ineinander wie schon lange nicht mehr und sorgen somit für ein dynamischeres Geschehen. Gerade, weil das Spieltempo ein wenig hochgeschraubt wurde. Die

Dank des neuen Kampfsystems macht gerade das Spielen mit Highflyern wie Coverstar Rey Mysterio viel mehr Spaß als in den letzten Teilen.



Der Showcase-Modus überzeugt mit einer netten Präsentation und viel Fan-Service, verdammt einen aber oft zum Zuschauen.

Matches wirken insgesamt mehr wie aus einem Guss als noch zuvor. Klar, es gibt immer noch einige abgehackt wirkende Animationen, allgemein laufen die Übergänge viel sauberer als früher.

Nach etwas Eingewöhnung lieferten wir uns teilweise geradezu epische Schlachten im Seilgeviert. Ganz wie im echten Wrestling erzählten manche Matches aufgrund ihres Kampfverlaufes sogar eigene Geschichten. Die Kämpfe sind eingängig, spaßig und abwechslungsreich. Je nachdem, welche Wrestler sich im Match befinden, wird man sogar von Situationen überrascht. So brach bei uns zum Beispiel der Ring nach einem Superplex von zwei Super Heavyweights zusammen. Ein wenig Kritik müssen wir hier aber doch noch anbringen. Nach wie vor sind die Abstände bei Sprungmanövern schlecht abzuschätzen und manchmal springen die Wrestler daneben, obwohl sie eigentlich treffen müssten. Das ist nicht mehr so schlimm wie früher, fällt aber trotzdem oft auf.

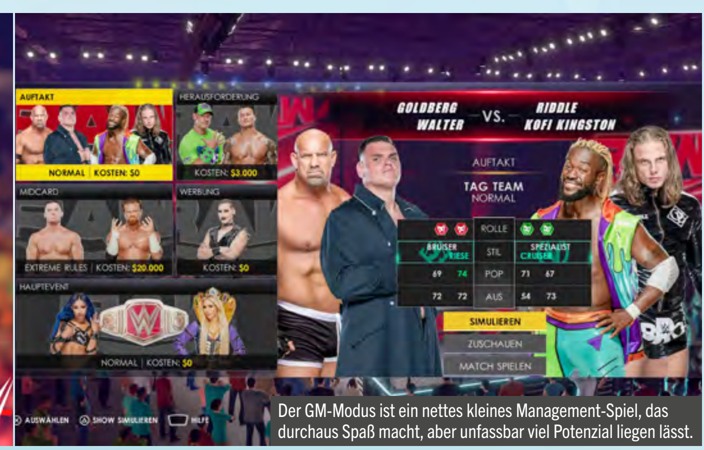
Das Comeback des GM-Modus

Wie auch im richtigen Wrestling muss aber nicht nur die Match-Qualität, sondern auch das Drumherum passen. Dafür bietet WWE 2K22 verschiedene Spielmodi. Unter Exhibition dürft ihr frei Einzel-Matches, Tag-Team-Kämpfe und sämtliche Stipulations spielen oder auch Turniere ansetzen, in denen es entweder um die King-of-the-Ring-Krone oder um Championship-Gold geht. Dazu gesellen sich Online-Matches sowie der bekannte Universum-Modus, der Showcase, der Story-Modus MyRise und der neue MyFaction-Modus. Langjährige Fans der Reihe freuen sich vor allem auf das Comeback des GM-Modus, der zuletzt in SmackDown vs. RAW 2008 enthalten war. Wie der Name besagt, schlüpft man hier in die Rolle eines General Managers und soll die Geschicke einer Show leiten. Hierbei kümmert man sich nicht nur um Match-Ansetzungen, sondern auch um die Zusammensetzung des Rosters, Backstage-Management und muss dabei zudem das Budget im Auge behalten.

Am grundsätzlichen Gameplay des Modus hat sich seit 2008 nichts geändert, aber es wurden Details ausgebaut und abgewandelt, die sich mal positiv, mal negativ auf den Modus auswirken. Kommen wir erstmal zum Positiven: Wurde früher Halle, Crew und Co. vorgegeben und kümmerte man sich hauptsächlich um das Wrestler-Management, muss man nun auf viel mehr Dinge achten. Das Ziel ist stets, eine bessere Show abzuliefern als die Konkurrenz und hier kommt es nicht nur auf die Matches, sondern auch auf die Produktion an. Gebt ihr beispielsweise Geld für Pyrotechnik und Backstage-Crew aus und mietet eine imposantere Arena als den Geräteschuppen in Wanne-Eickel, hat das Auswirkungen auf die Qualität der Show. Man muss also mehr mit dem Budget haushalten und einschätzen, ob die aufgestellte Match-Card die höheren Ausgaben bei der Produktion rechtfertigt. Schließlich braucht man ja auch noch Kohle für die Wrestler im Roster, um auslaufende Kurzzeit-Verträge zu verlängern, um Legenden zu engagieren oder um Matches mit Stipulations wie Extreme Rules oder Hell in a Cell anzusetzen. Doch auch hier muss man aufpassen, denn spektakuläre Match-Arten kosten die teilnehmenden Wrestler viel Ausdauer. Bei niedriger Ausdauer verletzen sie sich schneller oder beschweren sich und deren Moral sinkt. Das wirkt sich dann wiederum auf die Match-Qualität aus.

Interessant ist die Tatsache, dass nun sogenannte Machtkarten ins Spiel kommen. Startet man den GM-Modus, entscheidet man sich zwischen fünf bekannten WWE-Persönlichkeiten als General Manager. Auch einen eigenen GM darf man erstellen. Jeder GM hat unterschiedliche Machtkarten. So darf man als Stephanie McMahon beispielsweise eine Karte zücken, die dafür sorgt, dass die Konkurrenz in der nächsten Woche drei Wrestler nicht einsetzen kann. Andere GMs heben die Moral des Rosters, steigern die Popularität eines Superstars oder sind besonders geschickt darin, mit Legenden Verträge auszuhandeln. Diese Machtkarten darf man natürlich nicht jede Woche nutzen, aber dafür bekommt man immer neue Karten, wenn man Ziele erfüllt. So verlangt Triple H etwa, ein Titel-Match anzusetzen, einen bestimmten Wrestler im Main Event zu bringen oder gar einen Superstar nicht in der Show in den Ring zu schicken. Befolgt man diese Anweisungen, bekommt man von Triple H eine Karte, die beispielsweise dafür sorgt, dass man diese Woche keine Hallenmiete zahlen muss, oder dass die Ausdauer eines Wrestlers wieder aufgefüllt wird. Diese Kniffe lockern den Modus wunderbar auf. Schließlich klickt man sich hier die meiste Zeit durch Menüs.


Die Qualität der Charaktermodelle ist durchwachsen. Einige Wrestler sehen super aus, bei anderen sind einige Gesichtspartien seltsam.



Der GM-Modus ist ein nettes kleines Management-Spiel, das durchaus Spaß macht, aber unfassbar viel Potenzial liegen lässt.



Es gibt zwar ein paar neue Cutscenes, hauptsächlich sind die Zwischensequenzen im Universum-Modus aber die gleichen wie in den letzten Teilen.

Der GM-Modus hat jedoch auch einige Schwächen, und die liegen tatsächlich bei den Match-Ansetzungen. Konnte man früher im GM-Modus noch Match-Cards mit einer realistischen Größe erstellen, darf man jetzt nur noch drei Kämpfe und zwei Promos ansetzen. Allein dadurch hat man nie das Gefühl, tatsächlich eine richtige Wrestling-Show zu booken. Vor allem, da man nicht den Sieger eines Kampfes bestimmen kann, wenn man das Match simuliert. Zudem darf man Rivalitäten nicht mehr selbst festlegen. Die ergeben sich nun automatisch nach Match-Ansetzungen. Doch auch hier ist man arg limitiert, da man nur noch Eins-gegen-Eins- und Tag-Team-Kämpfe plus einiger Stipulationen auswählen darf. Triple Threats, 4-Ways, Six-Men-Tag-, ja nicht mal Mixed-Tag-Team-Matches sind möglich. Besonders doof, dass Match-Wertungen sich fast ausschließlich danach richten, welche Stile die Kontrahenten haben. Riese und Cruiserweight passen beispielsweise super zueinander. Das Match Walter gegen Kofi Kingston kommt also garantiert gut bei den Zuschauern an. Walter gegen Brock Lesnar würde aber bei den virtuellen Zuschauern durchfallen, obwohl das in der Realität ein Traum-Match ist. Dadurch bleibt der GM-Modus zu berechenbar und ist trotz guter Neuerungen nicht mehr so vielseitig wie früher. Vermutlich wollte man Überschneidungen mit dem ähnlich aufgebauten Universum-Modus verhindern, in dem es hauptsächlich um das Booking von Matches und Rivalitäten geht. Allerdings ist es dann unverständlich, warum man die Modi nicht einfach zusammengelegt hat. In NBA 2K kann man schließlich auswählen, ob man nur spielen, sich nur ums Management kümmern oder alles machen will. Der GM-Modus in WWE 2K22 ist zwar im Grunde ein netter Zeitvertreib, lässt aber enorm Potenzial liegen und könnte so viel besser sein.

Mein eigenes Universum

Wo wir gerade schon beim Universum-Modus waren, bleiben wir doch direkt da. Hier hat sich so gut wie nichts geändert. Man ist weiterhin Herrscher über das WWE-Universum, legt Shows fest, bestimmt Titelträger, Rivalitäten und Match-Ausgänge und kann sogar eigene Kreationen einbinden. Schließlich darf man auch in diesem Teil wieder eigene Wrestler, Arenen, Shows, Entrances und sogar Titelgürtel erstellen. Die WWE Championship ist euch nicht prestigeträchtig genug? Dann erschafft einfach eure eigene. Das ist weiterhin alles cool, obwohl die Creation Suite leicht abgespeckt wurde. Diesmal fehlt nämlich der erweiterte Entrance-Editor. Dieser führte angeblich zu vielen Abstürzen beim Vorgängerspiel. Aber ihr merkt schon: Ansonsten ist alles beim Alten geblieben. Sogar die Zwischensequenzen für die kleinen Storys innerhalb der Rivalitäten sind noch dieselben. Uns sind jedenfalls noch keine neuen Cutscenes aufgefallen.

Es gibt im Universum-Modus dann doch noch zwei wichtige Unterschiede zum Vorgänger: Erstens: In WWE 2K22 funktioniert der Universum-Modus. Und zweitens: Diesmal darf man auch nur mit einem einzelnen Superstar ins WWE Universe abtauchen. Ihr sucht euch einen aktuellen Wrestler oder eine Legende aus, legt fest, in welcher Show ihr antreten möchtet und los geht's. Die KI bookt hier zwar die Match-Cards, aber ihr könnt darauf einwirken, indem ihr eure persönlichen Ansprüche festlegt. So könnt ihr beispielsweise kundtun, ein Tag Team gründen zu wollen, euch nach einer Rivalität zu sehnen oder ein Titelmatch fordern. Die KI geht dann beim Booking auf diese Wünsche ein.

Natürlich erwarten einen hier lediglich die Zwischensequenzen und Storys aus dem Universum-Modus, aber konzentriert auf einen Wrestler oder eine Wrestlerin wirkt das Ganze dann nochmal ein wenig anders. Das ersetzt zwar keine richtige Kampagne, macht aber überraschend viel Spaß. Das ist auch gut so, denn beim richtigen Story-Modus versagt WWE 2K22.

MyRise – Was für'n Sch ...

Der Kampagnen-Modus hört auf den Namen MyRise und ist wohl die größte Enttäuschung des Spiels. In MyRise entscheidet man sich für den Weg eines männlichen oder weiblichen Rookies und erstellt sich diesen anschließend im Editor. Sowohl die Wahl des Geschlechts als auch die verschiedenen Kampfstile entscheiden darüber, welche Geschichten man erlebt. Hier kann man sich teilweise für verschiedene Wege entscheiden. Eigentlich lohnt es sich also, den Modus mehrmals zu spielen. Da gibt es allerdings ein schwerwiegendes Problem: MyRise ist sowas von stinklangweilig.

Das liegt vor allem daran, dass die angeblichen Storys, die man erleben kann, gar keine richtigen Geschichten sind. Entweder reagiert man auf den Tweet eines anderen Superstars, woraufhin dann ein Match angesetzt wird, oder irgendwelche Leute stellen einem Auf-

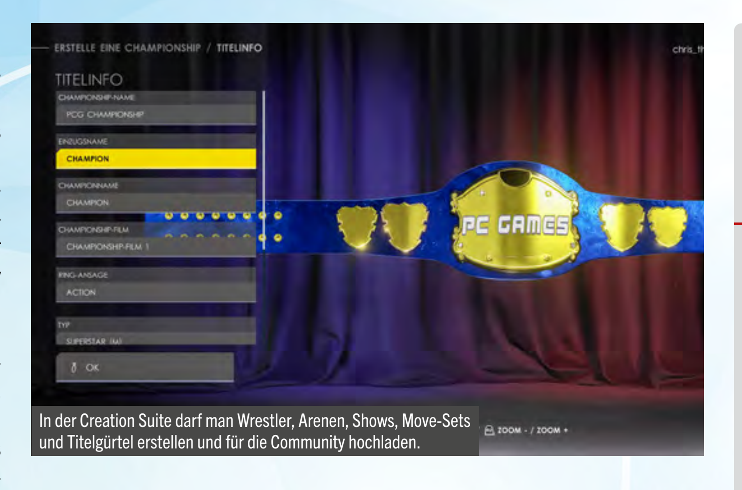


Das an Ultimate Team erinnernde MyFaction ist an sich ganz nett, 2K möchte hier aber sehr gerne, dass ihr die Geldbörse zückt.



Einige Altlasten wie nicht an die Match-Art angepasste Cutscenes im Universum-Modus schleppt WWE 2K22 immer noch mit.

gaben, die dann zu einem Match führen. Das ist alles sehr zusammenhanglos und total egal. Nur in seltenen Fällen passiert mal etwas halbwegs Aufregendes. So nahmen wir beispielsweise am King-of-the-Ring-Turnier teil, was zu einer Fehde mit King Corbin führte, und wir formten ein Power-Trio mit Bobby Lashley und Dana Brooke, bis sich Dana Brooke in uns verliebte und Bobby Lashley eifersüchtig wurde. Ja, das klingt schon schlimm, aber es kommt noch dicker, denn diese Storys werden ebenfalls hauptsächlich über Tweets erzählt und zwischen jedem Match, Raumwechsel und Öffnen des Anpassungsmenüs kommt es jedes Mal zu ewig langen Ladezeiten. Selbst wenn mal eine der seltenen Zwischensequenzen kommt, ist man genervt, weil man davor und danach Ladezeiten durchstehen muss, die jeweils länger dauern als die Cutscene. Hier ist unser Fazit eindeutig: Der MyRise-Modus ist richtig schlecht.



In der Creation Suite darf man Wrestler, Arenen, Shows, Move-Sets und Titelgürtel erstellen und für die Community hochladen.

Fraktion durch Mikrotransaktion

Bei MyFaction sind wir hingegen zwiegespalten, denn eigentlich ist der an Ultimate-Team erinnernde Modus ganz nett. Man zieht Kartenpakete mit Superstars und Boni, wobei die Karten unterschiedliche Wertigkeiten haben und die Verträge der Wrestler unterschiedlich lang sind. Aus dem Line-Up kann man dann einzelne Catcher wählen, um mit ihnen in verschiedenen Modi anzutreten. So kämpft man sich beispielsweise quer durch NXT oder die Damen-Division. In den Matches kann man verschiedene optionale Aufgaben erfüllen, um Punkte zu erhalten. Die erhält man auch, wenn man Vier-gegen-Vier-Fraktions-Matches spielt oder in den aus den Vorgängern bekannten Türmen antritt. Diese gehören nun zum MyFaction-Modus und wechseln in gewissen Zeitabständen. Erspielte Punkte gibt man wiederum für neue Kartenpakete aus. Problematisch ist allerdings, dass diese Pakete ziemlich teuer sind und man etliche Matches gewinnen muss, bis man sich das günstigste Paket überhaupt leisten kann. Aber 2K wäre ja nicht 2K, wenn man sich die Kartenpakete nicht ebenfalls mit Virtual Credits kaufen könnte, die man im Store für Echtgeld erhält. Ja, die beliebten Mikrotransaktionen sind also wieder mit an Bord.

Wir spielten den MyFaction-Modus eine ganze Weile und wir kamen in dieser Zeit nicht an einen Punkt, an dem es keine Inhalte mehr für uns gab oder wir nicht mehr genügend Wrestler hatten. Man kann also durchaus Spaß mit dem Modus haben, ohne Echtgeld auszugeben. Allerdings setzt MyFaction auch klar auf Gier und Sucht nach neuen Karten, die man eben am einfachsten erhält, wenn man das Portemonnaie zückt.

Booyaka, Booyaka!

Dafür hat uns der Showcase-Modus rund um Coverstar und Lucha-Libre-Legende Rey Mysterio gut gefallen. Auch in diesem Serienteil ist es wieder etwas mühselig, die Matches genau nach Skript zu spielen, aber dafür glänzt der Modus mit toller Präsentation. Rey Mysterio selbst kommentiert immer wieder die Matches und Gameplay und echte Filmsequenzen gehen nun fließend ineinander über. Dadurch schaut man noch mehr zu als in früheren Ablegern, aber diese Übergänge sind klasse gemacht und geben einem noch mehr als in den Vorgängern das Gefühl, selbst Teil dieser klassischen Matches zu sein. Der Showcase ist kein Modus, der durch Gameplay überzeugt, er ist vielmehr ein schön verpacktes, atmosphärisches Leckerli für Wrestlingfans. Lediglich die Match-Auswahl ist etwas gewöhnungsbedürftig. So ist beispielsweise ein gutes, aber auch nicht gerade sonderlich relevantes Match gegen Dolph Ziggler dabei, die herausragende Zeit im Tag Team mit Edge wird aber nicht mal erwähnt. Rey Mysterios Karriere wird also nicht sonderlich gut abgebildet. Außerdem ist die Grafik hier seltsamerweise schlechter als in den anderen Modi. Das sieht man vor allem an den Charaktermodellen. Dennoch macht der Showcase Laune und lohnt sich auch deshalb, da man dort verschiedene Arenen und auch WWE-Legenden wie Eddie Guerrero, Batista oder Shawn Michaels freischaltet.



Es wurde ordentlich an der Performance geschraubt. Selbst in den chaotischen Multi-Men-Matches bleibt das Spiel ruckelfrei.

Alter Champion mit Ringrost

WWE 2K22 macht es einem nicht einfach, zu einem eindeutigen Urteil zu kommen. Auf der einen Seite präsentiert es sich technisch stabil und spielerisch klar verbessert. Die virtuellen Wrestling-Matches sind abwechslungsreich und machen so viel Spaß wie schon lange nicht mehr. Einsteiger kommen schnell ins Spiel, gleichzeitig ist der Titel aber auch anspruchsvoll genug für Serienveteranen. Auf der anderen Seite schleppt WWE 2K22 trotz Neuanfang immer noch einige Altlasten der Vorgänger mit sich rum, lässt bei den Spielmodi Potenzial liegen und MyRise ist sogar eine echte Enttäuschung. Insgesamt lässt sich sicherlich sagen, dass die Reihe mit WWE 2K22 wieder einen großen Schritt in die richtige Richtung gemacht hat, der Weg zurück zum Titel ist jedoch noch weit. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Ein gutes, aber kein vollends überzeugendes Comeback.“

Fast zweieinhalb Jahre haben Visual Concepts nun an WWE 2K22 gearbeitet. Sie hatten also mehr als doppelt so lange Zeit für das Spiel als es zuvor der Fall war. Und trotzdem läuft nach der langen Zeit ohne WWE-Spiel immer noch nicht alles rund. Das zeigt, wie kaputt WWE 2K20 wirklich war. Offenbar entschied man sich, die Zeit in der Entwicklung hauptsächlich für technische Stabilität und verbessertes Gameplay zu nutzen. Die Spielmodi mussten dafür hinten anstehen. Das ist Fluch und Segen für das Spiel. Die Rückkehr des GM-Modus ist zwar nett, aber das Management-Spielchen wirkt noch etwas unausgegoren. In anderen Modi hat sich kaum was getan, MyRise ist lahm und in MyFaction mag 2K Geld sehr gerne. Spielerisch hatte ich aber unglaublichen Spaß mit WWE 2K22. Die Matches sind abwechslungsreich, überraschen teilweise sogar und spielen sich wunderbar flott und intuitiv. Manche Kämpfe erzählten ihre eigene kleine Geschichte. Ich kann mich an einige Schlachten, die ich während des Tests geschlagen habe, genau erinnern und beim Gedanken daran, bekomme ich direkt wieder Lust, in den virtuellen Ring zu steigen. Das Spiel macht also auch einiges richtig. WWE 2K22 ist also ein gutes Gerüst, um drauf aufzubauen und alte Mängel endlich zu beseitigen. Ihr seid auf dem richtigen Weg, liebe Entwickler, bleibt bitte darauf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Technisch stabil, gute Performance
- ➕ Veränderte Steuerung
- ➕ Sehr großes Roster
- ➕ Gleichermaßen eingängiges und tiefgründiges Kampfsystem
- ➕ Verbesserte Animationen
- ➕ Abwechslungsreiche Matches, die teilweise eigene Storys erzählen
- ➕ Universum-Modus mit einzelnem Superstar macht überraschend viel Spaß
- ➕ Toll präsentierter Showcase
- ➕ Netter GM-Modus, …
- ➖ … der viel Potenzial liegen lässt
- ➖ Einige altbackene oder seltsame Charaktermodelle
- ➖ Kleinere Bugs und Altlasten aus den Vorgängern
- ➖ MyFaction setzt auf Mikrotransaktionen
- ➖ Stinklangweiliger MyRise-Modus
- ➖ Elendig lange Ladezeiten bei MyRise



DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

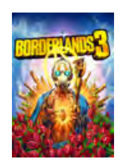
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

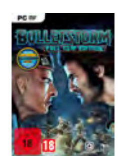
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur geballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

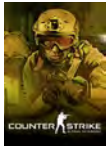
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

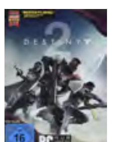
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

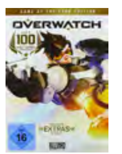
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

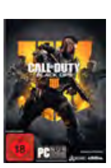
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

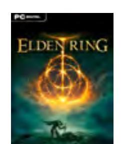
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Elden Ring

Das gewohnt geniale Souls-Gameplay, eingebettet in eine phänomenale Open World voller Geheimnisse und spannender Kämpfe: Mit Elden Ring erklimmt From Software einen neuen Gipfel unter den Action-Rollenspielen.

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

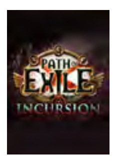
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



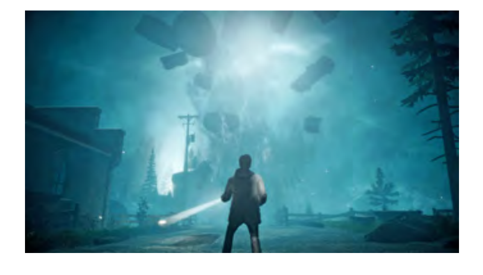
Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Alan Wake Remastered

Aus zeitlichen Gründen fandet ihr bei uns im Heft und auch auch pcgames.de keinen Test zu Alan Wake Remastered, als es im vergangenen Jahr erschienen ist. Das fand ich damals sehr schade, da ich großer Fan von Control bin und deswegen dachte, dass der Quasi-Vorgänger ja auch gut sein müsste. Nun, jetzt, wo ich den Titel – das Original habe ich nie gespielt – endlich auch selbst abgeschlossen habe, kann ich sagen: Der Verlust ist verschmerzbar. Meine Güte, ist das ein doofes Ding! Die Geschichte ist interessant, aber mies erzählt, alle Figuren sind entweder unsympathisch oder uninteressant. Aber das ist noch nichts gegen das komplett öde Gameplay und das wohl schlechteste Leveldesign, das ich je in einem Blockbuster-Spiel erlebt habe. Riesige Areale ohne Sinn und Verstand, unfaires Gegner-Placement und, und, und – wow, ich war selten so von einem Spiel enttäuscht. **Lukas Schmid**





Pillars of Eternity 2: Deadfire
Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2
Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3
Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



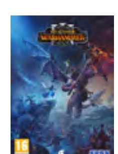
Desperados 3
Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



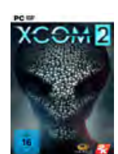
Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 3
Ein epischer Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der neben Profis jetzt auch Einsteiger abholt. Ein gewaltiger Umfang und kluge Verbesserungen setzen das hohe Qualitätsniveau der Reihe fort.

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Sega



XCOM 2
Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered
Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange
Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition
Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Highrise City (Early Access)

Hach, wie wäre das schön, einen Ableger der Anno-Reihe mit Gegenwarts-Setting zu haben. Mit modernen Warenketten, bei denen Silizium wichtiger ist als Kohle, und einem komplexen Handelssystem, das die globalisierte Welt gut abbildet. Das alles ist Highrise City nicht. Im Prinzip nehmen die Entwickler den Look eines Cities Skylines und kopieren die Warenketten aus Anno 1800, mit nur wenigen Ausnahmen. Der Handel funktioniert mit zwei Klicks und ein Wuselfaktor möchte auch nicht wirklich aufkommen. Gäbe es doch zumindest was zu gucken, aber die Bevölkerung besteht aus Pappaufstellern und die Grafik kommt einer Veröffentlichung anno 2010 gleich. Ein wirklicher Aquariumseffekt möchte so nicht aufkommen, außer man steht auf wirklich hässliche Fische. Auch wenn die alte Formel der Optimierung von Produktionsketten immer noch motiviert: Sobald ihr die letzte Ausbaustufe nach wenigen Stunden erreicht habt, gibt es nichts mehr zu tun. Dem Early-Access-Spiel steht also noch einiges an Arbeit bevor, doch begeistert ihr euch wirklich für das Setting und möchtet die Entwickler auf ihrem Weg unterstützen, könnt ihr mit einem potenten Rechner einen Blick in den schlecht optimierten Abklatsch werfen. Wenn das Spiel nicht gerade abstürzt. Da sind wir altmodisch und siedeln lieber weiterhin im viktorianischen Zeitalter. **Dominik Pache**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally
Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021
Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts



Forza Motorsport 7
In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 5
Das visuell grandiose Mexiko ist nur einer der vielen Gründe, warum Forza Horizon 5 als neuer König der Arcade-Racer zählt. Ein riesiger Umfang und jede Menge Spielspaß: Bloß nicht verpassen!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Microsoft



Project Cars 2
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Downfall: A Slay the Spire Expansion

Schon für sich betrachtet ist Slay the Spire ein gigantischer Indie-Erfolg – allein auf Steam hat das Spiel 92.000 positive Wertungen. Mit der kostenlosen Mod Downfall bekommt das knüppelharte Rogue-like-Kartenspiel nun eine inoffizielle Erweiterung, die es wirklich in sich hat. Downfall stammt nicht vom originalen Entwicklerteam Mega Crit Games, sondern von einer Gruppe engagierter Fans, die fast drei Jahre in das Projekt gesteckt haben. Das Ergebnis fühlt sich fast wie ein offizieller Release an, auf Steam gibt es sogar eine eigene Produktseite, über die ihr die riesige Mod direkt runterladen könnt. Downfall fügt dem Hauptspiel unter anderem den pistolenschwingenden Hermit zu, ein vollwertiger fünfter Held mit eigener Spielmechanik: Als Hermit müsst ihr bestimmte Karten in der Mitte eurer Hand halten, damit sie mächtige Bonuseffekte auslösen. Das bringt frischen Wind ins Spielgeschehen, der Hermit fügt sich damit nahtlos ins Hauptspiel ein. Noch spannender ist aber der neue Downfall-Modus: In dem dürfen wir nämlich zur Abwechslung mal die Bösen spielen! Sieben Bosse stehen zur Auswahl, jeder von ihnen mit eigenem Konzept, eigenen Karten, Relikten und Besonderheiten. So dürfen wir zum Beispiel den Schleim-Boss spielen, der Diener-Kreaturen erzeugt und Helden mit Glibber überzieht, um Bonusschaden auszuteilen oder um sich zu heilen. Oder wir greifen zum Guardian, der sich in einen Defensiv-Modus versetzen kann, um große Mengen Schaden zu blocken. Außerdem ist er in der Lage, gesockelte Karten mit Edelsteinen zu kombinieren, die ihnen dann zusätzliche Effekte verpassen. Als Bösewicht arbeiten wir uns von oben nach unten über die Map, verkloppen unterwegs den Händler und bezwingen am Ende die guten Helden aus dem Hauptspiel. **Fazit:** Ein Pflicht-Download für Fans! Wer Slay the Spire mag, kommt um Downfall nicht herum. **Felix Schütz**



Online-Rollenspiele

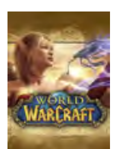
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment

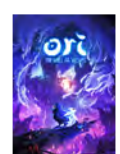
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

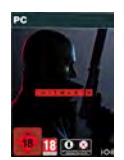
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

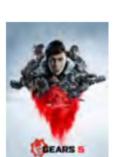
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

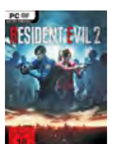
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

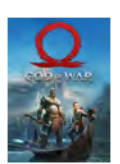
Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



God of War

Kratos endlich auch auf dem PC. Ein in allen Belangen extram ausgefeiltes Abenteuer, mit faszinierenden Story-Wendungen und einem Mix aus Kämpfen, Rätseln, Handwerk und Erkunden, der ständig motiviert.

Getestet in Ausgabe: 03/22
Publisher: Playstation PC

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Jurassic World: Evolution 2

Was im Film immer schief geht, könnt ihr in eurem eigenen Dinopark besser machen. Neue Features und Inhalte sorgen für mehr Tiefgang und Herausforderungen für Neueinsteiger und Profis. Aber am wichtigsten: massig Dinos!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Frontier Developments



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



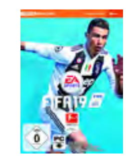
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

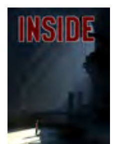
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest



Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

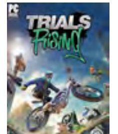
Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

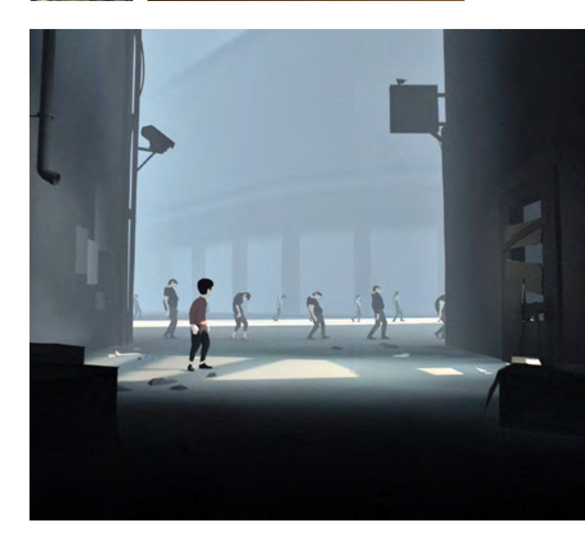
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

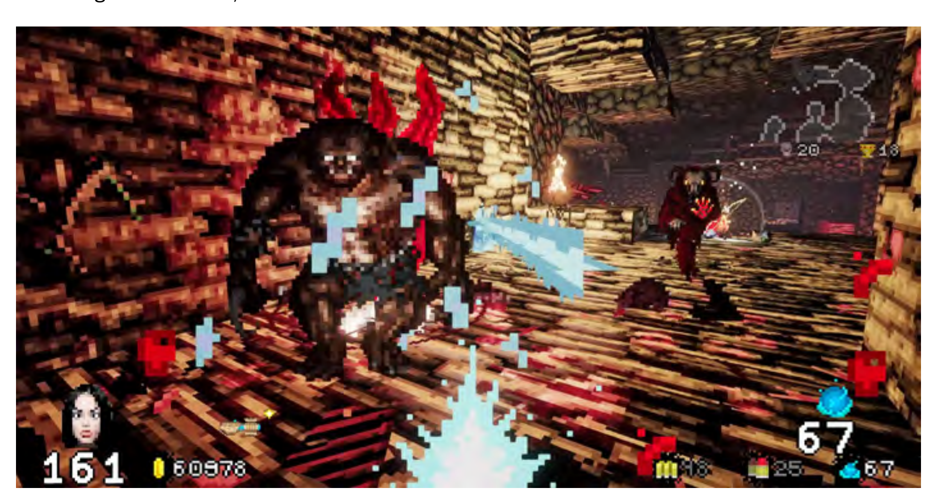
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Nightmare Reaper

Frisch aus dem Early Access sorgt Nightmare Reaper derzeit auf Steam für Begeisterung. Der knackige Shooter wirkt auf den ersten Blick wie ein simpler Ballersnack für Retro-Fans, mit grobpixeligen Texturen, kastigem Leveldesign und flachen Gegnern, die als altmodische 2D-Sprites gerendert werden. Doch unter der Fassade steckt ein stimmungsvoller Mix aus herkömmlicher Feierabendballerei und modernem Spieldesign: In Nightmare Reaper spielt ihr ein junges Mädchen in einer Irrenanstalt. Sobald ihr euch ins Bett legt, landet ihr in einem teilweise zufallsgenerierten Level, wo ihr im Grunde nur den Ausgang erreichen müsst. Unterwegs müsst ihr Türen öffnen, Schalter drücken, Schlüssel sammeln und natürlich jede Menge Feinde umholzen. Dazu sammelt ihr zufällig verteilte Waffen, das Angebot ist mit mehr als 80 Varianten riesig: Shotguns, Gewehre, Granatwerfer, Eiskanonen, Zauberbücher, Katanas, Kettensägen und vieles, vieles mehr lädt zum Experimentieren ein. Passend zum Loot-Shooter-Ansatz haben Waffen auch Qualitätsstufen, Level und Bonuseffekte, die für Abwechslung sorgen. Die deftige Action macht vom ersten Treffer an richtig Spaß, allerdings müsst ihr euch nach jedem Level von euren Schätzen wieder trennen: Nur eine einzige Waffe dürft ihr behalten, der Rest wird zu Geld umgerechnet. Das dürft ihr dann in einem von mehreren Upgrade-Systemen verbraten, die wie simple Retro-Minispiele designt sind. So schaltet ihr jede Menge passive Boni und auch einige Fähigkeiten wie zum Beispiel einen Doppelsprung frei. Das Spielkonzept bleibt zwar immer das Gleiche, kommt aber ohne Wartezeiten aus – ideal für eine Runde zwischendurch. Außerdem sorgen abwechslungsreiche Umgebungen, ein deftiger Heavy-Metal-Soundtrack und nette Zufallsereignisse dafür, dass der Mix aus forderndem Shooter und Rogue-lite immer wieder aufs Neue motiviert. Der Preis ist fair: 21 Euro. **Felix Schütz**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

FREUNDE WERBEN. UND BELOHNT WERDEN.

PC-SPIEL KOSTENLOS ALS KEY!

Empfehlt **PC GAMES** weiter und freut euch über ein brandaktuelles Spiel von **GAMESPLANET!** Das Beste: Der Werber muss selbst kein Abonnent sein!









ABO BESTELLEN
› pcgames.de/1-jahres-abo
› pcgames.de/2-jahres-abo

3 KEY EINLÖSEN
› bei Gamesplanet







PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

› **12 AUSGABEN** PC GAMES EXTENDED UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

PCGAMES.DE/1-JAHRES-ABO







PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

› **24 AUSGABEN** PC GAMES EXTENDED UND **TOP-SPIEL** GLEICH BESTELLEN:

PCGAMES.DE/2-JAHRES-ABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN:

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- BEI ZAHLUNG PER BANKEINZUG SOGAR ZWEI HEFTE KOSTENLOS!

Zehn Jahre nach der Kontroverse: **Wieso das Ende von Mass Effect 3 bis heute nachhallt**

Ein enttäuschendes Finale und die Folgen: Mass Effect 3 zeigte das Eskalationspotenzial von Computer- und Videospielen. Wir klären in unserem Report, warum das Problem auch zehn Jahre später noch besteht.

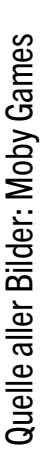
Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Maria Beyer-Fistrich

Die finale Staffel von Game of Thrones, der zu hohe Schwierigkeitsgrad hinter Elden Ring, das „runde" Gesicht von Aloy aus Horizon: Forbidden West: Wer sich dieser Tage auf Twitter oder Reddit umschaut, dem fallen immer wieder ausufernde Fan-Diskussionen auf. In wenigen Branchen liegen die Liebe am eigenen Hobby und emotionale Eskalation so dicht beieinander wie im Gaming-Sektor. Doch diese Entwicklung ist nicht neu. Am 06. März 2012 erschien Mass Effect 3, das große Finale von Biowares Science-Fiction-Rollenspielreihe. Doch das von Kritikern gefeierte Epos fiel bei Teilen der Community durch. Der Grund: das streitbare Ende des Abenteuers – und damit der gesamten Serie. Was nach dem Erscheinen von Mass Effect 3 geschah, ist weit mehr als nur eine Kontroverse und steht sinnbildlich für ein Problem, dem sich Spieleentwickler bis heute noch stellen müssen.

Der Enttäuschung folgt die Welle

Aber beginnen wir von vorne. Wieso war gerade Mass Effect prädestiniert für eine derartige Entwicklung? „Shitstorms" entstehen in erster Linie dann, wenn viele Menschen extrem viel Zeit mit einem bestimmten Unterhaltungsprodukt verbringen und Emotionen sowie Geld in dieses investieren. Biowares 2007 gestartete Mass-Effect-Reihe war für viele mehr als nur ein Videospiel. Sie war die Chance, ein eigenes Science-Fiction-Universum zu erleben und auch zu beeinflussen. Schon früh betonten die Entwickler, dass Spieler hier durch ihre Entscheidungen den Ausgang der Geschichte und den Weg dorthin verändern könnten. Commander John Shepard wurde für viele zur absoluten Identifikationsfigur. Man wuchs, kämpfte, litt und liebte mit ihm mit. Genau diese Freiheiten und die dahinterstehende Prämisse wurden dem dritten Teil jedoch zum Verhängnis. Die Erwartungen an den Abschluss der Serie waren enorm. Schließlich hatten eingefleischte Fans bereits hunderte von Stunden in die Serie versenkt. In den finalen Minuten stellte sie das Spiel vor eine dreiteilige Wahl: Sollte Shepard die Reaper und sämtliches synthetisches Leben in der Galaxie zerstören – auch das der Verbündeten? Oder sollte er gar die Reaper kontrollieren und alles verlieren? Oder sollte der sogenannte Katalysator organisches und synthetisches Leben miteinander verbinden? Bioware kodierte diese Optionen mit den Farben Rot, Grün und Blau. Der Stein des Anstoßes aber folgte danach: Es gab weder ein Happy End noch eine große Aufklärung. Stattdessen bekam man eine Zwischensequenz zu sehen, in der unter anderem die Citadel zerstört wird und das Raumschiff Normandy samt Besatzung verschollen geht. Nach den Credits folgte ein kryptischer Cliffhanger – und das war's! Tatenlos mussten Millionen von Fans diese letzten Momente miterleben … und hatten etwas ganz Anderes erwartet. Was folgte, beschrieb Aaryn Flynn, General Manager von Bioware, in einem Interview mit Game Informer als Schnellballeffekt: „Ich erinnere mich noch an die Woche nach dem Launch. Wir haben all diese exzellenten Wertungen erhalten. Da sagten die Ersten plötzlich: ‚Ja, aber ich finde das Ende ziemlich schwach.' Dem stimmte der nächste zu. Und dar-

Die Galaxie bereitet sich auf den großen Widerstand vor. Diese Funktion ist prägend für die schlussendlichen Entscheidungsmöglichkeiten im Spiel.



aus wurde dann: ‚Ich hasse dieses Ende.' Was danach folgte, war eine Kettenreaktion und die ganze Sache brannte lichterloh."

Was geschah bei Bioware?
Doch wie reagierte das Bioware-Team auf die plötzlich verhärtete Fan-Front, die sich vor ihnen aufbaute? Nach jahrelanger Arbeit am Finale der Trilogie waren diese Reaktionen wie ein Stich ins Herz der Menschen hinter Mass Effect 3. „Ich persönlich glaube, Mass Effect 3 war das beste Spiel, das wir bis dato gemacht haben. Es ist unglaublich schmerzhaft, derartiges Feedback von unseren Kern-Fans zu erhalten, dass das Ende offensichtlich ihren Erwartungen nicht entsprach. Unsere erste Eingebung war es, unsere Arbeit zu verteidigen und auf die hohen Bewertungen der Kritiker zu verweisen. Aber aus Respekt vor unseren Fans müssen wir ihre Kritik und das Feedback auch mit Demut akzeptieren", erklärte Bioware-Mitbegründer Ray Muzyka im März 2012 in einem offenen Brief an die Community . Im gleichen Atemzug aber merkte er an, dass Producer Casey Hudson und das Team bereits an einer Reihe von „Spielinhalt-Innovationen" arbeiten würden, die helfen sollten, Fragen zu beantworten und jenen mehr Klarheit über das Ende ihrer Reise bieten sollten. Einen wichtigen Punkt schnitt Muzyka ebenfalls an: „Wir arbeiten schwer daran, die Balance zwischen künstlerischer Integrität und dem Fan-Feedback beizubehalten." Dieser Aspekt sollte gerade in der Presse noch heiß diskutiert werden. Der Rest des Teams äußerte sich erst Jahre später und kommentierte das, was aus dem zunächst leisen Protest



Im großen Finale der Mass-Effect-Serie erstreckt sich der Konflikt über die gesamte Galaxie. Die Größe der Expedition betont das Spiel auch im Gameplay.

erwuchs. Schließlich ging das von Ray Muzyka angesprochene Feedback weit über die Grenzen der Bildschirme hinaus. Beispielsweise sendeten Unbekannte über 400 rote, grüne und blaue Cupcakes nach Kanada in die Bioware-Zentrale – als Anspielung auf die Optionen in der Schlusssequenz. Community-Manager Chris Priestly meldete sich über das damalige Bioware Social Network zu Wort und kündigte an, dass man das Feedback vernommen und die Cupcakes an eine wohltätige Organisation für jugendliche Obdachlose gespendet habe. Auch wenn diese Aktion spaßig klingt, sie durchbrach eine gewisse Grenze. Ab diesem Punkt wurde die Kontroverse für viele Mitarbeiter echt



Die Interaktion mit der Crew gehörte stets zu den wichtigsten Stilmitteln der Mass-Effect-Reihe. Die Team-Mitglieder sind eigenständige Persönlichkeiten, deren Beziehungen zu Shepard sich im Spielverlauf verändern.


Kleiner Spaziergang im All gefällig? Mass Effect 3 wartet mit denkwürdigen Schauplätzen auf.



Kleiner Spaziergang im All gefällig? Mass Effect 3 wartet mit denkwürdigen Schauplätzen auf.



Auch im Kampf sind die Kameraden immer mit dabei. Sie unterstützen euch mit ihren Fähigkeiten, können aber unter zu viel Beschuss auch zu Boden gehen.


Die großen Momente wie die Schlacht um Tuchanka inszeniert Bioware mit üppigen Zwischensequenzen – fast wie in einem Kinofilm.


Die großen Momente wie die Schlacht um Tuchanka inszeniert Bioware mit üppigen Zwischensequenzen – fast wie in einem Kinofilm.

und war weit mehr als nur ein kurzer Aufreger im Internet. Programmierer Mark Jaskiewicz erklärte im Video-Interview leicht zynisch: „Bis zu diesem Punkt versuchte man, einer der Namenlosen zu bleiben, der irgendwo in den Credits auftaucht. Man streckte seinen Kopf einfach nicht raus. Aber dann schickten dir Leute plötzlich Dinge an deinen Arbeitsplatz. Das wurde … interessant.“ Narrative Quality Designer Arone Le Bray und Gameplay Designer Manveer Heir erinnerten sich an Beschimpfungen und auch an Morddrohungen. „Das lässt sich nicht einfach so abschütteln“, sagte Arone Le Bray. Cinematic Animator Marc-Antoine Matton versuchte sogar, die enttäuschten Fans zu verstehen. „Die Reaktionen auf das Ende waren nicht falsch. Das Hauptproblem ist, dass es das Internet ist. Und das Internet ist toxisch. Es gibt keinen Filter. Und das ist furchtbar. Sie attackieren Menschen auf einer persönlichen Ebene. Besonders die Autorinnen des Spiels“, führte er aus. Ein Problem, das wir auch heutzutage nur allzu gut kennen.

Die darauffolgenden Wochen und Monate …

Die zunächst kleine Kontroverse nahm immer merkwürdigere, aber auch organsiertere Formen an. Es bildeten sich Facebook-Gruppen, mit heute über 48.000 Followern, die nicht nur ein neues Spiel-Ende forderten, sondern auch Protestaktionen planten. Beispielsweise ermutigte man die Community dazu, freundliche Briefe an Bioware zu schicken und ihre Sorgen und Nöte entsprechend vorzutragen. In anderen Foren taten sich Mitglieder gar zusammen, um auf der Spielemesse PAX East zu demonstrieren. Fans reichten sogar Klagen gegen Bioware ein, mit der Begründung, dass das Spiel nicht den zuvor getätigten Ankündigungen entsprach. Es gab Petitionen und Charity-Aktionen unter dem Titel „Retake Mass Effect“, die Geld sammelten und an Hilfsorganisationen spendeten. Bioware reagierte. Nach dem offenen Brief kurz nach Release des Spiels kündigte man bereits am 5. April 2012 den Extended Cut an. Diese kostenlose Erweiterung sollte vor allem die Endsequenz um zusätzliche Inhalte und eine weitere Wahlmöglichkeit ergänzen. Die Reaktionen fielen unterschiedlich aus: Game Informer etwa befürch-


Gute Aussichten: Viele Fans wünschten sich für Mass Effect 3 ein versöhnliches Ende. Doch das präsentierte Finale ließ viele enttäuscht zurück.


Banshees gehören zu den fiesesten Feinden in Mass Effect 3. Sie können sich teleportieren und sind somit extrem unberechenbar.

tete in diesem Präzedenzfall den Sturz der künstlerischen Freiheit. Forbes befürwortete indes diesen Schritt und sprach sich für eine Verbesserung des Endes aus.

Wegweisend?

Wieso also spürt man das Nachbeben der Mass-Effect-Kontroverse bis heute? Die Diskussionen und auch die Eskalation der Situation zeigt das Problem, in der bis heute viele Entwickler stecken. Denn obwohl besonders die großen Spieleserien inzwischen in enger Zusammenarbeit mit der Community entstehen, so wachsen die Erwartungen teils ins Unermessliche. Jeder Fan wünscht sich das „perfekte" Ende und den „idealen" Abschluss. In der jüngeren Vergangenheit zeigten sich ähnliche Reaktionen etwa bei der finalen Staffel zu Game of Thrones oder auch den Geschehnissen rund um The Last of Us: Part 2. Als klar wurde, dass eine der Hauptfiguren des Actionspiels den „Serientod" sterben würde, entbrannte eine Woge der Entrüstung. Via Social Media machten viele Spieler ihrem Unmut Luft und zeigten beispielsweise demonstrativ, wie sie ihre Vorbestellung stornierten. Sie hatten sich das Spiel und seine Story schlicht anders vorgestellt. Wo aber beginnt nun Fanservice und Nähe zur Community? Und wo hört eigentlich das Recht auf die Kontrolle am eigenen, kreativen Werk auf? Bioware überarbeitete das Ende von Mass Effect 3 mit dem Extended Cut und ließ so die emotionalen Wogen spürbar abebben. Die neuen Endsequenzen waren nicht grundlegend anders, erklärten aber mehr und holten so die Fans wieder vermehrt mit ins Boot. Trotzdem: Der anfängliche Shitstorm bis hin zu Anfeindungen in Richtung des Bioware-Teams dienen bis heute als mahnendes Beispiel dafür, wie das Fan-Sein unter keinen Umständen aussehen darf. Die Hoffnung, dass die Lehre aus Mass Effect 3 ein besseres Miteinander zwischen Entwicklern und Community zur Folge haben könnte, scheint sich jedoch nicht bewahrheitet zu haben. Sosehr sich auch viele Studios um die enge Zusammenarbeit mit der Community bemühen, so wenig sind derartige Eskalationsstufen auszuschließen. Bioware opferte in diesem Fall einen Teil seiner künstlerischen Freiheit und ging einen Schritt auf die laute Masse zu. Mass Effect wurde um die Entscheidungsmöglichkeiten und um das Prägen des eigenen Schicksals herum aufgebaut. Die enge Interaktion mit den Crew-Mitgliedern und die vielen Optionen machten es für viele zu mehr als nur einem weiteren Videospiel. Dieses Abenteuer schlussendlich zu einem Ende zu bringen, scheint in der Retrospektive zu einer unlösbaren Aufgabe geworden zu sein. Denn so schön die Beziehung der Spieler zu Mass Effect auch über viele Jahre war, so dreckig und persönlich war schlussendlich auch die Trennung. Scheiden tut weh, und am Ende waren es die Verantwortlichen bei Bioware, die zumindest für einen halbwegs versöhnlichen Abschied gesorgt haben. Im Rückblick aber zeigt die Mass-Effekt-Kontroverse vor allem die Ausmaße, die eine derartige Eskalation annehmen kann. Drohungen, Anfeindungen und andere Übergriffigkeiten sind nie eine Lösung. Das ist nicht erst seit 2012 so und ist auch im Jahr 2022 nicht der Fall. ❑



Ein enorm wichtiges Spielelement: die Romanzen. John Shepard kann mit seinen Crew-Mitgliedern anbandeln. Diese Funktion sorgt bei Fans für eine extreme Bindung zu den Charakteren.



Die Reaper werfen John Shepard und seiner Truppe immer mehr und immer größere Kreaturen entgegen. Der Konflikt erreicht in Mass Effect 3 seinen Höhepunkt.

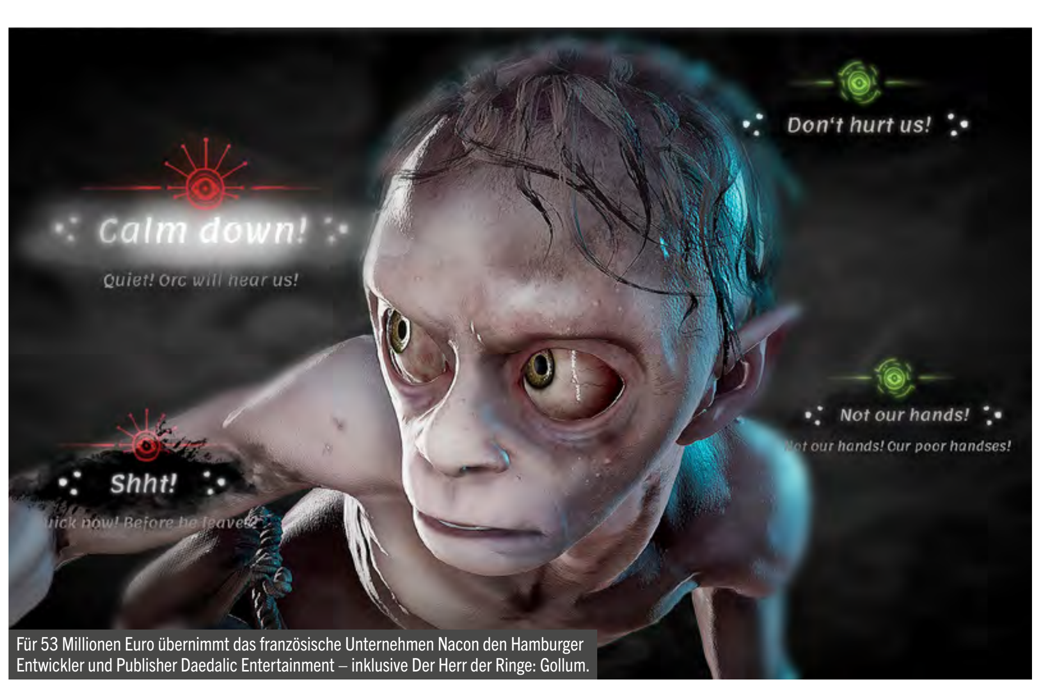
Zum Spiele an diesem Punkt in BU-Typo.
Umum il dit i tionsequate ea vent euipsum il d

Nur der Dollar zählt

Die größten Übernahmen der Gaming-Geschichte

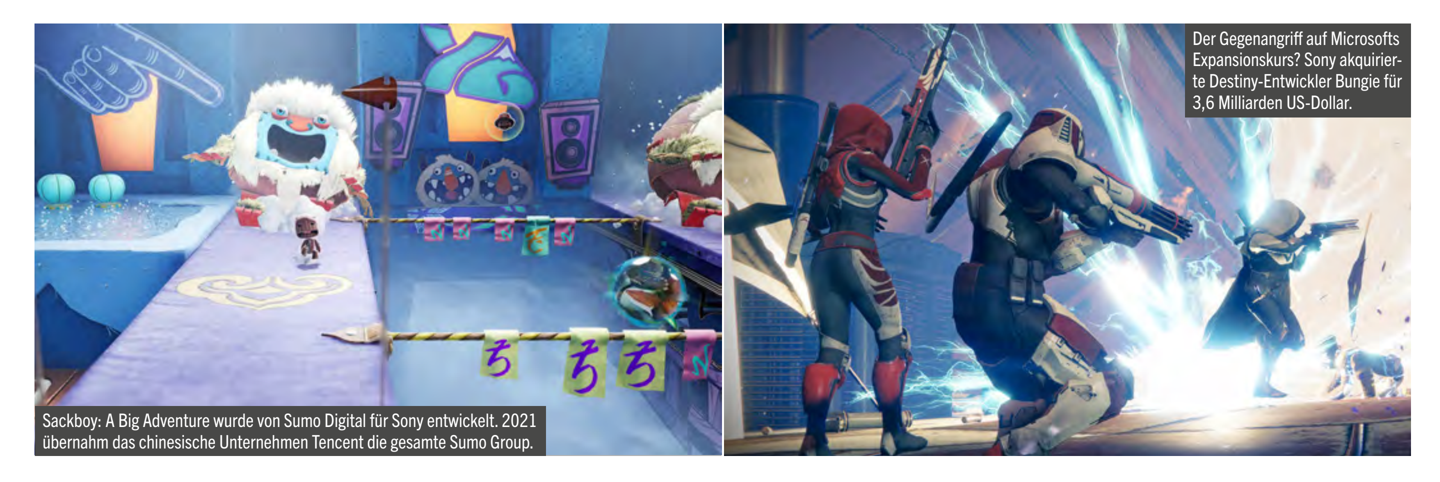
Microsoft kauft Activision Blizzard, Sony schluckt Bungie: Im Jahr 2022 häufen sich die Übernahmemeldungen. In unserem Report blicken wir zurück auf die größten Akquisitionen der Geschichte der Spieleindustrie.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Maria Beyer-Fistrich



Für 53 Millionen Euro übernimmt das französische Unternehmen Nacon den Hamburger Entwickler und Publisher Daedalic Entertainment – inklusive Der Herr der Ringe: Gollum.

Im Jahr 2022 verwandelt sich die Spieleindustrie in den Hamburger Fischmarkt. Zu Beginn des Jahres verging kaum eine Woche ohne große Akquisitionen. Zuletzt traf es das deutsche Entwicklerstudio Daedalic Entertainment: Der französische Publisher Nacon übernahm das Hamburger Unternehmen und sicherte sich für 53 Millionen Euro 100 Prozent des Aktienkapitals. Daedalic entwickelte und vertrieb Adventure-Titel wie Edna bricht aus und die Deponia-Serie selbst, fungierte aber auch als Publisher für Titel wie Shadow Tactics und Iron Danger. Besonders spannend: Daedalic arbeitet derzeit am Schleich-Abenteuer Der Herr der Ringe: Gollum, das in der zweiten Jahreshälfte 2022 auf den Markt kommen soll. Allerdings war Daedalic mit besagten 53 Millionen Euro ein wahres Schnäppchen. Denn wenn es um die Übernahmen großer Publisher und Entwickler geht, fließen schon mal gerne zweistellige Milliardenbeträge. In diesem Artikel blicken wir zurück auf die größten Akquisi-



Sackboy: A Big Adventure wurde von Sumo Digital für Sony entwickelt. 2021 übernahm das chinesische Unternehmen Tencent die gesamte Sumo Group.

Der Gegenangriff auf Microsofts Expansionskurs? Sony akquirierte Destiny-Entwickler Bungie für 3,6 Milliarden US-Dollar.

tionen in der Gaming-Historie und deren Protagonisten.

Von Electronic Arts bis Facebook

Die hinteren Plätze des Milliarden-Rankings belegen alte Bekannte der Spiele- und Unterhaltungsindustrie. Die Embracer Group (früher Nordic Games) ging auf aggressive Shopping-Tour und kaufte sich durch gezielte Übernahmen groß. Über die Jahre schluckte das schwedische Unternehmen beispielsweise Saber Interactive (World War Z) für 525 Millionen US-Dollar, Flying Wild Hog (Shadow Warrior 2) für 137 Millionen US-Dollar und den Mobile-Entwickler Easybrain für 765 Millionen Dollar. Die größte Investition allerdings war 2021 der Kauf von Gearbox Software für satte 1,3 Milliarden Dollar. Zusammen mit dem Studio von Randy Pitchford gingen Lizenzen wie Borderlands in den Besitz der Karlstader über. Auch Electronic Arts schlug zuletzt gleich mehrfach zu: 2020/21 übernahm der US-Konzern Codemasters und damit bekannte Rennspielserien wie Formel 1, DIRT, Project CARS und GRID. EA ergänzte auf diese Weise das eigene Portfolio rund um Need for Speed, FIFA und Battlefield. Der Preis dafür: 1,2 Milliarden US-Dollar. 2021 setzte Electronic Arts zudem seinen verstärkten Einsatz auf dem Mobile-Markt durch entsprechende Akquisitionen fort. Gleich zwei Übernahmen standen an: Playdemic für 1,4 Milliarden US-Dollar und Glu Mobile für 2,4 Milliarden US-Dollar. Playdemic verantwortete Spiele wie Golf Clash, das zum Zeitpunkt der Akquise über 80 Millionen Mal weltweit heruntergeladen wurde. Glu Mobile dagegen brachte Titel wie Kim Kardashian: Hollywood ein. EA machte mit diesen Übernahmen klar, dass man in Zukunft noch stärker auf den Mobile-Bereich setzen würde als bisher. Einen fetten Fang wollen wir an dieser Stelle nicht unter den Tisch fallen lassen: Facebook (heute Meta) akquirierte für zwei Milliarden US-Dollar Oculus VR. Für die Industrie war dies ein klares Zeichen: Wenn Facebook derart viel Geld in die Hand nimmt, dann muss am Thema Virtual Reality etwas dran sein! Auch wenn die Verbindung von VR und Social Media bislang nicht wirklich geglückt ist, so hat sich zumindest die VR-Brille Oculus in verschiedenen Modellen in der Gaming-Szene etabliert.

Sony investiert 3,6 Milliarden Dollar in Bungie

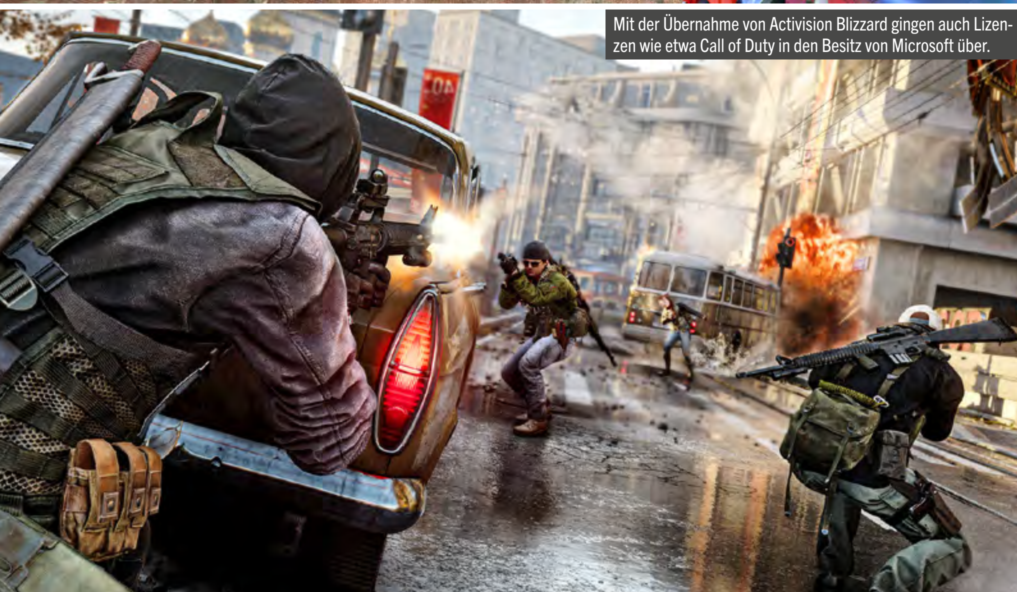
Mit der jüngsten Expansion und dem Kauf von Bungie schafft es Sony immerhin in die Top 10 der größten Akquisitionen. Für Bungie griff man tief in die Tasche: 3,6 Milliarden US-Dollar kostete der Deal. Die Maxime dahinter: Bungie deckt zwei für Sony sehr interessante Bereiche ab. Zum einen hat Bungie Reputation im Shooter-Genre, die ironischerweise bis zurück zur Xbox-Erfolgsserie Halo reicht. Zum anderen aber herrscht hier auch große Expertise im Online-Gaming vor. Beide Aspekte könnten für künftige Produktionen von Wert

Minecraft gehört zu den erfolgreichsten Videospielen aller Zeiten. Das Studio Mojang wurde 2014 für 2,5 Milliarden US-Dollar von Microsoft gekauft.

Farmville zählte lange Jahre zu den erfolgreichsten Browserspielen überhaupt. Anfang 2022 schnappte sich Take-Two Interactive den Entwickler Zynga.



Mit der Akquise von Zenimax und deren Tochterunternehmen Bethesda begann der Siegeszug des Xbox Game Pass. Titel wie Doom Eternal erweiterten danach das Angebot.



Mit der Übernahme von Activision Blizzard gingen auch Lizenzen wie etwa Call of Duty in den Besitz von Microsoft über.

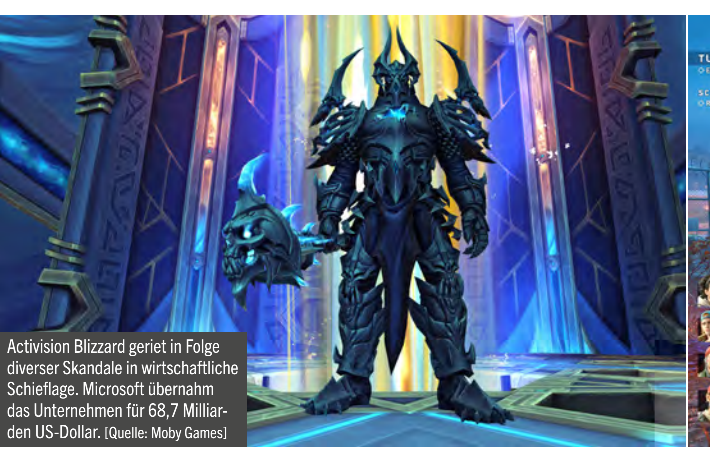
sein. Bungie kündigte nach der Bekanntgabe der Übergabe an, dass man nicht exklusiv für Playstation entwickeln werde und dass auch künftig Destiny-Inhalte für alle Plattformen erscheinen. Trotzdem: Für Sony dürfte Bungie eine mehr als lohnende Investition sein.

Tencent im Kaufrausch

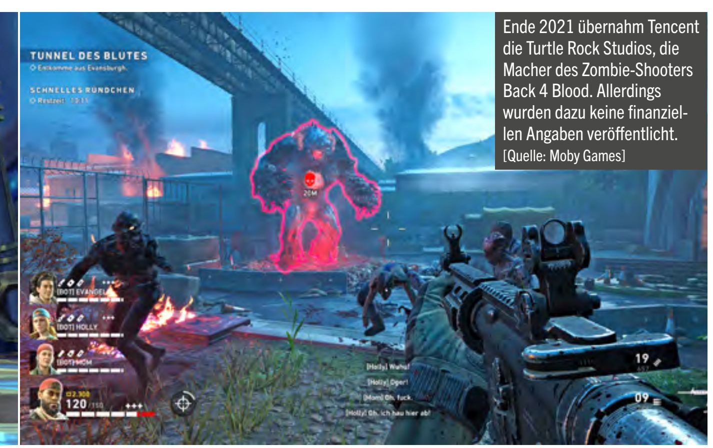
Der Name Tencent taucht gleich mehrfach in der Liste der größten Akquisitionen auf. Das chinesische Multimedia-Unternehmen kaufte sich in den vergangenen zehn Jahren mit einer beinharten Geschäftsstrategie in den Gaming-Markt hinein. Im Jahr 2016 gelang der bislang größte Coup: Tencent erwarb 84 Prozent des Mobile-Entwicklers Supercell, der für Hay Day, Clash of Clans und Clash Royale verantwortlich zeichnet. Der Preis: 8,6 Milliarden US-Dollar. Damit setzte man ein großes Ausrufezeichen hinter den eigenen Expansionskurs, der bereits in den Jahren zuvor begann. 2011 etwa stockte Tencent die Mehrheitsanteile an League-of-Legends-Entwickler Riot Games für 230 Millionen US-Dollar auf und sicherte sich 2012 eine 40-prozentige Teilhabe an Epic Games. Noch tiefer in die Tasche griff Tencent 2020 für die Akquise des in Hongkong ansässigen Gaming-Unternehmens Leyou. Man bezahlte damals rund 1,5 Milliarden US-Dollar, sicherte sich damit auch Digital Extremes (Warframe), Splash Damage (Gears Tactics) und King Maker. Ein wenig günstiger war 2021 die Übernahme der Sumo Group für 1,25 Milliarden US-Dollar. Sumo wurde in der Vergangenheit unter anderem durch Titel wie Sackboy: A Big Adventure, Little Big Planet 3 und Team Sonic Racing bekannt. Bei anderen Akquisitionen, wie etwa der des deutschen Studios Yager (Spec Ops: The Line) oder zuletzt von Turtle Rock Studios (Back 4 Blood), machte man indes keine finanziellen Angaben.

Take-Two übernimmt Zynga

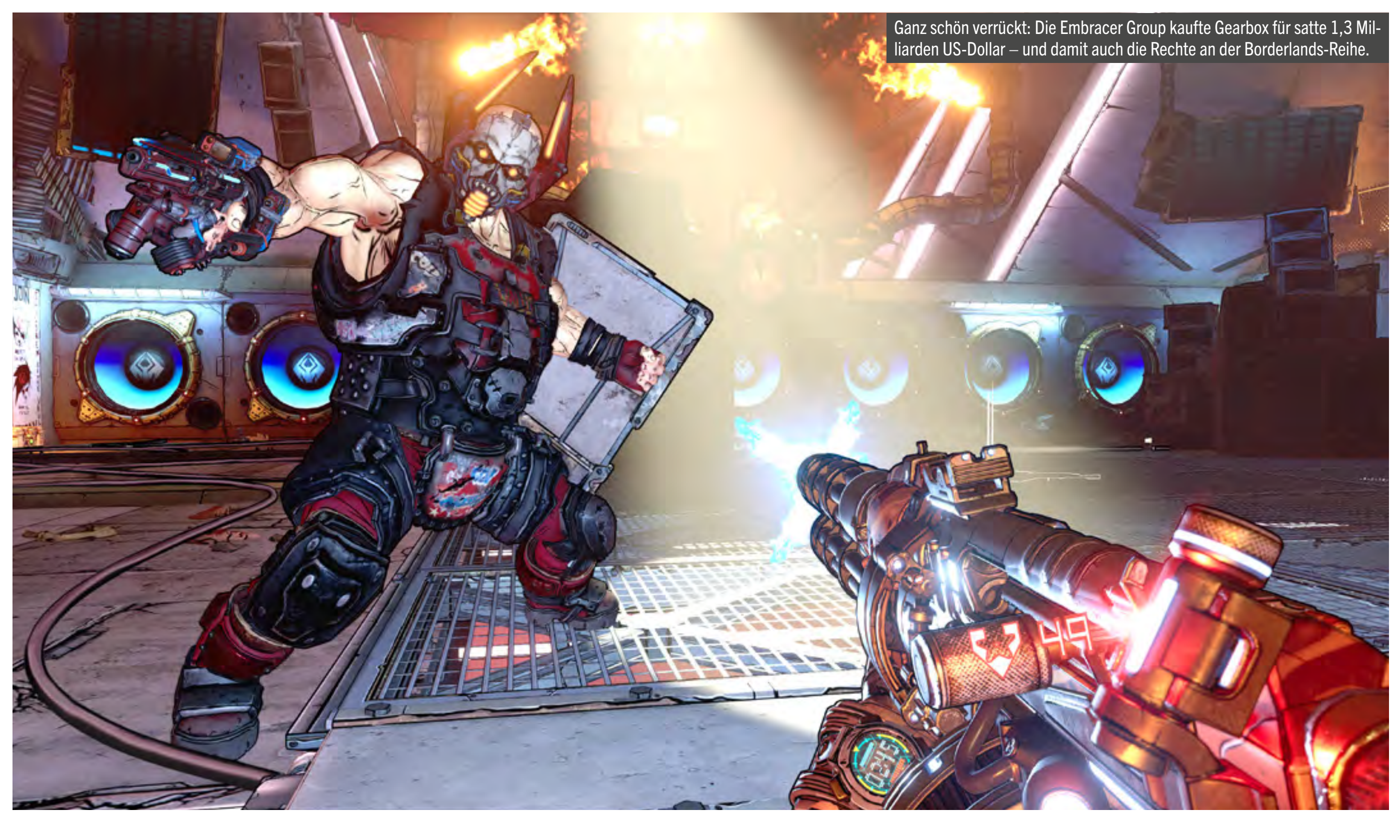
Bevor wir zu Microsoft und dem Expansionskurs der Xbox-Macher kommen, folgt noch eine weitere große Akquise aus dem Jahr 2022. Allerdings ging diese vielerorts fast schon unter: Take-Two Interactive, der Mutterkonzern hinter Rockstar Games und 2K Games, schluckte den Mobile-Entwickler Zynga für 12,4 Milliarden US-Dollar. Das deutsche Handelsblatt unterstrich diesen Coup mit „Take Two wettet damit auf die Zukunft". Der negative Unterton hängt mit Zyngas Entwicklung in den vergangenen Jahren zusammen. Zynga wurde durch Browserspiele wie Farmville groß. Den Sprung in Richtung Mobile-Markt schaffte man aber nur bedingt – trotz der Übernahme Peaks für 1,8 Milliarden US-Dollar im Jahr 2020. Mit dem Kauf Zyngas wächst aber gerade dieser Mobile-Sektor in den Bilanzen von Take-Two Interactive und erweitert so das Portfolio des US-Unternehmens maßgeblich. Zugleich sichert man sich durch die gewaltige Spielerbasis ein laufendes Geschäftsmodell, das weiterhin regelmäßig Millionen abwirft. Die Übernahmephase läuft nach aktuellen Planungen bis Ende Juni 2022. Take-Two Interactive kündigte bereits für das Jahr große Neuentwicklungen an. Man darf



Activision Blizzard geriet in Folge diverser Skandale in wirtschaftliche Schieflage. Microsoft übernahm das Unternehmen für 68,7 Milliarden US-Dollar. [Quelle: Moby Games]



Ende 2021 übernahm Tencent die Turtle Rock Studios, die Macher des Zombie-Shooters Back 4 Blood. Allerdings wurden dazu keine finanziellen Angaben veröffentlicht. [Quelle: Moby Games]


Ganz schön verrückt: Die Embracer Group kaufte Gearbox für satte 1,3 Milliarden US-Dollar – und damit auch die Rechte an der Borderlands-Reihe.

also gespannt sein, in welche Richtung Take-Two und Zynga in Zukunft gehen werden.

Microsoft kauft sich ein Imperium zusammen

Doch das alles waren nur kleine Fische verglichen mit dem, was Microsoft in den vergangenen Jahren investierte. Die Shopping-Tour startete aber nicht erst mit Activision Blizzard. Im Jahr 2014 erwarb Microsoft das schwedische Studio Mojang und damit auch das überaus erfolgreiche Kreativspiel Minecraft. Kostenpunkt: 2,5 Milliarden US-Dollar! Minecraft ist fester Bestandteil des Xbox Game Pass und bekam im Mai 2020 sogar eine Action-Rollenspiel-Adaption in Form von Minecraft Dungeons spendiert. Das Spiel erschien nicht nur für PC und Xbox One, sondern auch auf Nintendo Switch und Playstation 4. Doch Mojang war erst der Anfang: 2020 übernahm Microsoft Zenimax Media für rekordverdächtige 7,5 Milliarden US-Dollar. Zenimax Media ist das Mutterunternehmen hinter Bethesda Softworks sowie angebundenen Studios wie etwa id Software, Tango Gameworks, Arkane Studios und Machinegames. Mit Zenimax sicherte sich Microsoft eine ganze Reihe bekannter Marken wie Doom, Fallout, Wolfenstein und The Elder Scrolls, aber auch neue IPs wie Starfield und Ghostwire: Tokyo (sobald hier die PS5-Zeitexklusivität abgelaufen ist). Kurz nach der Übernahme erweiterte Microsoft den Xbox Game Pass um bekannte Bethesda-Produktionen wie Doom Eternal und brachte den Abo-Service so auf die Erfolgsspur. Vor allem aber setzten die Redmonder ein Zeichen, dass man bereit war, enorme Summen in die Gaming-Sparte zu investieren. Die bislang größte Akquisition in der Computer- und Videospielhistorie aber servierte Microsoft der Gaming-Industrie im Januar 2022: Microsoft kaufte das 2021 durch eine Reihe von Skandalen in Schieflage geratene Activision Blizzard für unfassbare 68,7 Milliarden US-Dollar. Mit im Marschgepäck: World of Warcraft, Diablo, Hearthstone, Starcraft, Call of Duty und sogar Playstation-Urgesteine wie Tony Hawk's Pro Skater und Crash Bandicoot. Hinzu kommen Mobile-Lizenzen wie Candy Crush, die nicht etwa von Activision Blizzard selbst stammen. Vielmehr übernahm Activision 2015 King.com Limited und damit deren breit aufgestellte Division an Handy-Games. Der Preis damals: 5,9 Milliarden US-Dollar – ein Top-5-Platz im Ranking der teuersten Akquisen im Gaming-Sektor. Doch zurück zum aktuellen Geschehen: In Sachen Exklusivität hält sich Microsoft an bisherige Verträge, sodass Call of Duty und Konsorten auch zukünftig auf Sony-Plattformen zu kaufen sein werden. Was sich wie ein Zugeständnis in Richtung der Gamer anhört, ist natürlich wirtschaftliches Kalkül, schließlich besitzt Sony Playstation eine enorme Reichweite und eine extrem große Hardware-Basis. Microsoft allerdings kaufte sich in den vergangenen Jahren ein kleines Imperium zusammen und setzte damit einen wichtigen Trend fort: Immer mehr kleine, aber auch mittlere und große Unternehmen werden von den kapitalstarken Marktführern geschluckt. Ob 2022 im Gaming-Bereich noch einmal eine Akquisition in der Größenordnung Activision Blizzard ansteht? Unwahrscheinlich. Jedoch erwarten wir, dass die Großen – also etwa Sony, Microsoft und Tencent – noch weiter auf Einkaufstour gehen und so den Markt kräftig durchschütteln werden. ❑



Durch Investitionen in Firmen wie Playdemic wollte Electronic Arts seine Position im Mobile-Markt stärken.


Das Racing-Game F1 2021 war das erste Codemasters-Spiel, das unter der Flagge von Electronic Arts veröffentlicht wurde.

DIE POST-APOKALYPSE

Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen?
Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Zuschriften und Postings aus dem Forum.

Vorworte

Es gehört zu den Mysterien der Menschheitsgeschichte, warum From-Software-Fanboys ihre Soulslikes verteidigen, als seien sie süße Zwergpudelwelpen, die in der Bronx von fiesen Pelztierjägern attackiert werden. Völlig klar: Man muss Elden Ring zocken, weil man sonst nicht gelebt hat!!! Und lasst euch bloß nicht davon abhalten, weil es heißt, Games von From Software seien schwierig!!!!!! Stimmt nämlich gar nicht!!!!!!!!!

Merkt man nun an, dass z.B. Elden Ring sehr wohl schwierig ist, ich etwa möchte Manfred Mustermänner und -frauen deshalb ausdrücklich vor einem Kauf warnen, agiert der Messiasfollower plötzlich, als sei er Auto-, Versicherungs- und Handyverkäufer in Personalunion. Keine Ahnung, warum er ein Problem damit hat, dass nicht jeder seinen Dutzidutzi-Liebling (haben) mag.

Ich finde Elden Ring & Co. nicht deshalb total kacke, weil es mir an Skill oder Geduld mangelt. Keinesfalls! Es liegt vielmehr daran, dass es mir an Geduld und Skill mangelt. Das wischen Fans weg wie nix: Man müsse sich nur auf Elden Ring „einlassen" und es „richtig" spielen. Um zu erfahren, was „richtig" ist und „sich einlassen" bedeutet, schaue ich 8.759 Stunden lang (also nicht mal ein Jahr) Tutorial-Videos auf Youtube.



Dann ist Elden Ring plötzlich gar nicht mehr schwierig.

Als Alternative kann ich Livestreams gucken oder selbst veranstalten, weil dem vorführenden Zocker hier von Zuschauern stets freundlich weitergeholfen wird: „Jetzt schau dir doch die Angriffsmuster an, weil du so DUMM bist, dauert das halt mal drei Stunden! Und für den Dunklen Todesnacktmull der Goldenen Ordnung brauchst du NATÜRLICH den Magischen Ellenbogen mit der Arschhaarsehne +10 aus der Schlucht der Fäkierenden Götter, SPACKO!"

Dann ist Elden Ring urplötzlich gar nicht mehr schwierig.

Zwei abschließende Ratschläge:

1. Dem Dänen Anders Vejrgang nach 536 Siegen in Folge bei FIFA 22 Paroli zu bieten, ist so einfach wie Elden Ring. Ihr müsst nur rund 63 Jahre lang gegen den E-Sportler üben, bis er 79 ist und bei einer Lebenserwartung von durchschnittlich 78,9 Jahren (Männer) eventuell stirbt. Dann ist wohl ein Unentschieden drin.

2. Kauft Elden Ring 2 bei Ebay, wo es wie alle From-Software-Spiele 60 Minuten nach dem Release millionenfach, preisgünstig und neuwertig aufplöppen wird. Mit Vermerken wie „Eine Stunde reingespielt, war nicht mein Ding!" und „Die Folie ist nur offen, weil ich beim Onanieren abgerutscht und mit dem Fingernagel draufgefallen bin!"

Harald Fränkel

Liebeserklärung 1

Betrifft: Test zu Elden Ring

Der Schwierigkeitsaspekt ist immanenter Teil des Gameplays bei den From-Software-Spielen. [….] Sie zeichnen sich durch ausbalanciertes Gameplay aus, gerade das Kampfsystem sucht im Genre seinesgleichen. Man muss kein Fanboy sein, um zu sehen, dass die Entwickler Standards gesetzt haben. Soulslike-Spiele haben eine spürbare Lernkurve und sind extra so designt, dass sie herausfordernd sind. Du kannst ein Dark Souls problemlos auf Level 1 durchspielen, du kannst es sogar durchspielen, ohne auch nur einmal getroffen zu werden. Das zeigt ja, wie ausbalanciert das Ganze ist. […]
(Pineappletastic)

Also ich habe Dark Souls nur mit einem Löffel am Gamepad durchgespielt und dabei ständig Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwllllantysiliogogogoch gesagt, den längsten Ortsnamen der Welt. Rückwärts. Es dauerte 14 Minuten, dann lag der Endgegner. Ja, ich habe ein irre großes Geschlechtsteil.

Hassbotschaft 1

Betrifft: Forumsposting
https://bit.ly/3LmbrNC

30 Seiten weniger als Gamestar, dazu zwei Seiten vergeudet mit diesem unerträglichen Leserbriefonkel. Für mich war das die letzte PC Games nach ca. 20 Jahren. Ich glaube, ihr merkt selber schon lange, dass euer Magazin auf dem absteigenden Ast ist. Mit einer Träne im Knopfloch sage ich tschüss PC Games. […] Im Moment [kaufe ich] nur noch c't und Gamestar, da bekommt man wenigstens noch was fürs Geld und muss sich auch keinen unverschämten Leserbriefonkel reinziehen, der Mann geht gar nicht …
(Northburg)

Ich gehe gar nicht? Was für eine Lüge! In jüngster Zeit gehe ich sogar sehr viel. Wegen der Spritpreise. Wir empfinden deine Unterstellung als unverschämt, deshalb hat unser Heft mit einer Träne im DVD-Loch entschieden, sich nach 20 Jahren nicht mehr an dich zu verkaufen.

Liebeserklärung 2

Betrifft: Test zu Elden Ring

Da ich nicht mehr schlafen konnte, hab ich die Zeit genutzt und Elden Ring gut zwei Stunden gespielt. Mein erster Eindruck ist grundsätzlich sehr positiv. Das Art-Design ist hervorragend und die Open World lädt definitiv zum Erkunden ein. Wer befürchtet hat, dass Elden Ring zu leicht wird, den kann ich beruhigen. […]
(Marc Hammel)

Wer kennt sie nicht, die panische Angst, ein Spiel von From Software könnte zu leicht sein. Ich lege sogar vor jedem Release in Kolumbien eine Valiumplantage an. Safety first!

Sorry, Leser!

Hallo PC-Games-Redaktion, ich habe eure Rezession von Wargroove gesehen, […] sehr gelungene Rezession – macht mich auf das Spiel neugierig, werde ich mir demnächst holen. :)
(Patrick Steinhuber)

Ja, auch an uns geht diese gottverdammte Inflation nicht vorüber.

Deshalb können wir keine Rezensionen mehr schreiben, sondern nur noch Rezessionen. Wir bitten um Verständnis.

Steuererklärung 1

Betrifft: Test zu Elden Ring

Hat jemand eine Ahnung, wie man bei der PC-Version aus dem Tastenbelegungs-Menü nach Beendigung mit Bestätigung wieder herauskommt? Da stehen die blöden Konsolentasten, und wenn ich Enter drücke, geschieht nichts. Wenn ich mit der Maus auf A klicke, auch nicht. Escape geht auch nicht. Bin mit meinem Latein am Ende.

(Michael G.)

Quod erat demonstrandum: Elden Ring non difficile est, Michael G.!

Steuererklärung 2

Betrifft: Test zu Elden Ring

Also das Einstellungsmenü ist total vermurkst. Wenn ich eine Einstellung im Bereich Maus + Tastatur rückgängig machen will und den Eintrag löschen, geht das nicht. Kann ihn nur mit einem anderen „Mausbefehl" überschreiben. Ich weiß nicht, was From Software sich dabei gedacht hat (offensichtlich nichts). Ich komme bei einer Einstellung ohne Konflikt aber auch nicht aus dem Menü heraus.

(Michael G.)

From Software: Einstellungsmenü = Einstellungstest = IQ-Check = Schade, Michael G.

Steuererklärung 3

Betrifft: Test zu Elden Ring

Laut Google ist bei From Software Escape = Taste Q. Auf so einen Blödsinn muss man erst einmal kommen. Als „beliebige Taste drücken" zählt nur die linke Maustaste. Spieldauer laut Steam 88 Minuten. Dabei bin ich nur in der Tastatureinstellung gewesen. Ganz großes Kino.

(Michael G.)

… und du wirst nie den Abspann erleben, lieber Michael.

Steuererklärung 4

Betrifft: Test zu Elden Ring

Wenn man weiß, dass Escape die Taste Q ist, dauert die Tastatureinstellung keine zwei Minuten. Scheiß die Wand an. 107 Minuten und noch nicht mal das Intro gesehen. […]

(Michael G.)

Profitipp: Man benötigt fürs Intro die Tastatureinstellung nicht, Michi.

Steuererklärung 5

Betrifft: Test zu Elden Ring

Bis auf M+T ist am PC kein weiteres Peripheriegerät (Joystick, Lenkrad oder ähnliches) angesteckt. Hat jemand eine Ahnung, ob und wo man ansetzen kann, um die spinnende Kamera im Charaktereditor in den Griff zu bekommen? 114 Minuten und noch keinen Furz vom Spiel gesehen, außer dem Menü und Teile des Charaktereditors.

(Michael G.)

Lass wegen des Peripheriegeräts vielleicht deinen Pfleger noch mal nachschauen.

Steuererklärung 6

Betrifft: Test zu Elden Ring

LOL. Es steckte tatsächlich noch der Schubregler vom Thrustmaster in einer USB-Buchse. Problem gelöst. Dafür nach dem Intro ein Crash to Desktop.

(Michael G.)

Danke für dein Elden-Ring-Steuer-Tutorial, und bleib dran, das Spiel ist gar nicht schwer!

Hassbotschaft 2

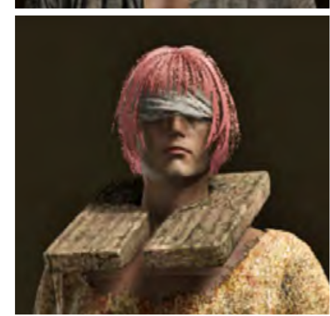
Betrifft: Test zu Elden Ring

Ich hab bis nach dem Tutorial gespielt und es deinstalliert. Das Spiel ist eine Katastrophe, es sieht aus wie ein PS3-Titel, es gibt kein Widescreen, es gibt Ruckler und Rubberbanding, es erklärt nichts – jedenfalls hab ich keine Ahnung, welche Klasse ich warum nehmen sollte, es wird vorausgesetzt, dass ich weiß, was die können. […]

(Derboehsevincent)

Du bist so doof! Ich zeig dir mal meine zwei Lieblingsklassen, die sich alleine durch ihre großartige Optik von selbst erklären: Oben siehst du den Taucher, der länger als 30 Sekunden unter Wasser bleiben kann. Also falls er ein Mundstück und einen Schlauch findet. Unten blickt uns der Blindcow-Boy entgegen, der feinste Temperaturunterschiede fühlt. Tastet er sich von kalt bis heiß voran, findet er manchmal Metallgefäße mit Überraschungen drunter.





Bestellung

Sehr geehrte Damen und Herren, ich möchte eine Playstation-5-Konsole, wie bestelle ich?

(Sarah Ratianzoj)

990 Euro in gebrauchten, nicht durchgängig nummerierten Scheinen an folgende Adresse schicken: Computec Media ♥ Harald Fränkel ♥ Dr.-Mack-Straße 83 ♥ 90762 Fürth

Hassbotschaft 3

Betrifft: Test zu Elden Ring

Eine 10/10 Wertung. Wollt ihr uns verarschen? Die PC-Version ist eine Katastrophe! […] Die Steam-Bewertungen spiegeln das Bild wohl deutlicher wider als solche Tests. Ich gehe auf technische Dinge ein, ja. Aber die sollten ebenfalls Teil der Bewertung sein. Denn wenn die Technik nicht funktioniert, leidet der Spielspaß.

(Fataga)

Um deine Frage zu beantworten: Ja, wir verarschen euch. Alle 225.946 positiven Steam-Bewertungen (88%, Stand 4.4.22) sind von mir.

Liebeserklärung 3

Betrifft: Test zu Elden Ring

Bin jetzt nach 30 Stunden mit der Akademie Raya Lucaria (sieht sehr geil aus das Gebiet da) fertig geworden. Ich kann sagen (als Souls-Fan), dass ich von dem Spiel schwer beeindruckt bin, es ist in der Tat ein Meisterwerk. […] Das Leveldesign ist grandios und die Bosskämpfe haben es in sich, was mich aber stutzig macht, da in diversen Magazinen von der Einsteigerfreundlichkeit berichtet wird, der ich nur bedingt zustimme. Wem die Dark-Souls-Spiele zu schwer waren, streicht spätestens beim zweiten Mainbosskampf die Segel.

(Chroom)

Vom zweiten Rheinbosskampf ganz zu schweigen!

Schlusswort

Betrifft: No One Lives Forever – die Agentin unserer Herzen verdient ein Remake

Nö.

(Arrgh)

Danke für deine wortreiche Meinung, die Leserbriefseiten wären beinahe nicht voll geworden.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de

ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt.

Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 05/2012

Von: Ronja Häußer & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC Games 05/12 – Eine Ausgabe voller Ego-Shooter und hohen Schwierigkeitsgraden. Sucht euch aus, ob ihr an tropischen Stränden oder in düsteren Verliesen verendet.

Resident Evil 6

Vielversprechender Zombiespaß mit Entwickler Capcom

Aktuell ist mal wieder Resident Evil 4 in aller Munde, oder besser gesagt sein anstehendes Remake, um das sich die Resi-Gerüchteküche dreht. Im guten alten Jahr 2012 war aber der Nachnachfolger Resident Evil 6 brandaktuell. An der Seite des dritten Teils der Lost-Planet-Reihe wurden erste Spielsequenzen bei Capcoms hauseigener Messe Captivate präsentiert – und sogar auf dem PC, wie wir damals beeindruckt feststellten. Während es aufgrund des schwachen Lost Planet noch etwas Zurückhaltung gab, fanden wir Resi 6 mehr als vielversprechend. Die Grafik schien zwar nicht übermäßig beeindruckend, dafür aber die Wiederkehr des Koop-Modus und die drei Charakterkampagnen inklusive neuer und alter Gesichter. Das actionreichere Mutanten-Zombie-Gameplay konnte auf der Messe in Rom ebenfalls Punkte sammeln. Nicht nur wir durften uns richtig freuen, auch die Entwickler schienen ihren Spaß zu haben: Es gab sowohl eine Vorstellung ihrer schauspielerischen Fähigkeiten als Zombies, als auch ein Geschenk im Resi-Stil. Unsere Autoren wurden nämlich in ihrem Hotelzimmer von einem blutigen Resident-Evil-6-Pullover, einem Polaroid-Schnappschuss und einem Abschiedsbrief überrascht. Dass das fertige Spiel dann weitaus weniger Begeisterungsstürme auslöste, steht auf einem anderen Blatt …





Borderlands 2

Eine Lootbox voller tödlicher Überraschungen



Schon vor der Pandemie waren Previews manchmal umständlich und so basierte unsere vierseitige Borderlands-2-Vorschau auf den Worten unseres Auslandskorrespondenten, der in San Francisco einen kleinen Ausflug auf den Planeten Pandora machen konnte. Es scheint auch ein ziemlich vielversprechender Ausflug gewesen zu sein. Nachdem die erste Überraschung über die verbesserte Gegner-KI überwunden war, machte sich unser Gunzerker auf die Suche nach Mordecai und dann seinem Vogel Bloodwing. Doch selbst mit der Vorwarnung zur Vorsicht gab es immer noch jede Menge schwer zu besiegender Gegner und fehlende Orientierungshilfen. Selbst mit der Unterstützung eines Take-2-Mitarbeiters blieb es ein Sterbefest. Wenigstens gab es auch für die Gegner tödliche Überraschungen in Form des neuen variantenreicheren Waffenarsenals. Neben bunter Waffenvielfalt punkteten auch die lebendigeren, zum Erkunden einladenden Areale und eine vielversprechende Präsentation. Trotz vieler Überraschungen versprach der neue Borderlands-Teil also, seinen Vorgänger zu übertreffen und zwar nicht nur in puncto eines größeren Waffenarsenals. Immerhin stellte der Teil Fans auch Sprengstoffexpertin Tiny Tina vor und stattete sie mit einem soliden DLC aus, dessen spiritueller Nachfolger sich gerade eine gute Kritik nach der anderen abholt.

Crysis 3

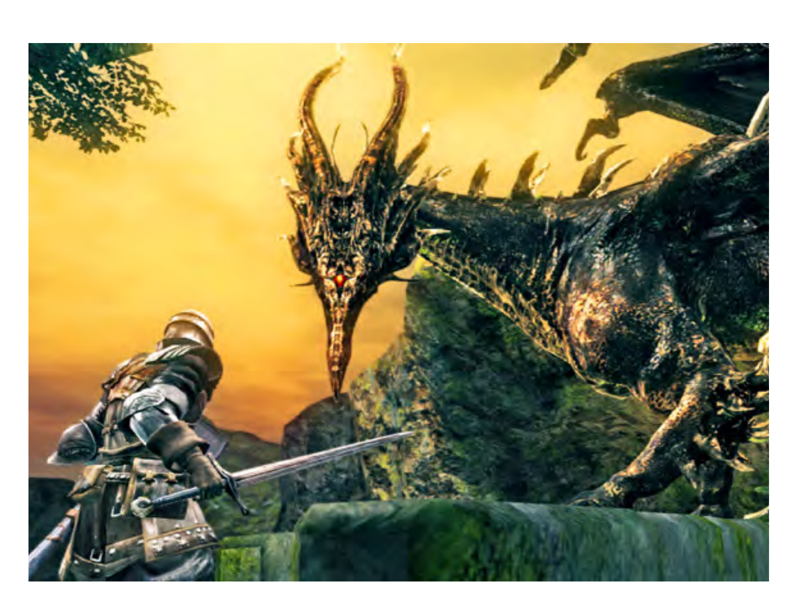
Mit Bogen und Nano-Suit auf die Jagd nach Aliens im wortwörtlichen Großstadtdschungel



Crysis kehrte für eine dritte Runde zurück – inklusive treuem Nano-Suit und neuer Alien-Invasion. Naja, nicht ganz neu. In einem kurzen „Was bisher geschah" warfen wir einen Blick zurück auf den bisherigen Kampf gegen die Ceph und stellten fest, dass sie immer noch da sind und nur von C.E.L.L mit riesigen Nano-Domes in Schach gehalten werden. In einem Kompromiss aus den ersten zwei Teilen befand sich der Held dieses Mal in einem buchstäblichen Großstadtdschungel. Leider wurde das optisch beeindruckende Drumherum von weniger angenehmen Ceph bevölkert. Zum Glück machte der Ganzkörperanzug immer noch unsichtbar und einen brandneuen Bogen für Stealth-Kills gab es auch. Wurde man dann doch aufgespürt, konnte man ganz schnell die Bogenmunition zu einer für die Situation angemesseneren wechseln, oder den Ceph ihre Waffen klauen. Der Eindruck aus dem Video-Footage war kurz und nicht so revolutionär wie erhofft, aber trotzdem schon mal vielversprechend. Mittlerweile warten Fans schon auf mehr vom angeteasten vierten Ableger. Ob er der auch in der Vorschau überzeugen kann, sehen wir hoffentlich bald.

Dark Souls

Lohnenswerte Verzweiflung auch für den PC



Heute dominiert Elden Ring direkt nach Release die Steam-Charts, aber vor zehn Jahren brauchte es noch erfolgreiche Fanpetitionen um Dark Souls auf den PC zu bringen. Zum erfreulichen Anlass warfen wir erst einmal einen Blick zurück auf das, was From Softwares Rezept so attraktiv für viele machte. Sprich: die düstere, erkundungswürdige, aber vor allem auch tödliche Welt, die einem so gut wie gar nichts freiwillig verrät. Wenn der Charakter dann gerade mal nicht tot war, konnte er entweder ausgehölt oder menschlich sein. Lebendig zu sein, hatte natürlich viele Vorteile, die man aber bei jedem Tod verlor. Um das zu vermeiden, hielt die Vorschau – neben einem Lore-Einblick – auch ein paar Tipps zum komplexen Kampfsystem bereit. Ein paar weniger gute Nachrichten gab es aber auch. Zwischen Konsolen und PC war Online-Crossplay nicht möglich und auch grafische Upgrades blieben aus. Dafür sollte es aber ein paar neue Orte und Gegner sowie verbessertes Online-PvP geben.

Far Cry

Rück- und Vorblicke zum chaotischen und tropischen Inselspaß



In der Rubrik der Meisterwerke durfte sich in dieser Ausgabe Far Cry feiern lassen. Damit gehen wir nicht nur zehn Jahre zurück, sondern gleich noch acht mehr, oder sogar zehn, wenn wir auf die erste Enthüllung des Projektes X-Isle zurückblicken. Dessen aufsehenerregende Demos waren nämlich der Ursprung von Far Cry. Ähnlich wie in Cryteks anderer Mega-Shooter-Reihe fängt auch Far Cry in tropischen Gefilden an. Es fragt zwar niemand „But can it run Far Cry?", aber die damals neu entwickelte Cry-Engine machte trotzdem richtig Eindruck – vor allem, wenn man die Rechenpower besaß. Wie von dem Erstling einer der größten Open-World-Reihen zu erwarten war, bekam man reichlich spielerische Freiheit und offen gestaltete Levels serviert. In den großen Gebieten gab es nur leider wenig Medi-Paks und kein freies Speichersystem, was durchaus frustrierend sein konnte. Acht Jahre später war übrigens der dritte Teil der Reihe bereits erschienen und wir hatten in Malmö eine nette Zeit mit dem kommenden Multiplayer. Nochmal neun Jahre später verschlug es Fans dann mit dem sechsten Far Cry wieder in karibische Gefilde. Wohin es sie in weiteren zehn Jahren verschlägt? Wer weiß …



Der 7 Zoll Bildschirm hat eine Auflösung von 1280x800 und läuft mit 60 Hz.

Steam Deck

Mit einem PC im Handheld-Format will Valve eure Steam-Bibliothek mobil machen. Wir haben das Gerät einem ausführlichen Praxistest unterzogen.

Von: Matthias Dammes

Es war eine mittelgroße Überraschung, als Valve im Juli 2021 mit dem Steam Deck einen Handheld-PC ankündigte. Klar hatte sich der Steam-Betreiber in der Vergangenheit schon an verschiedenen Hardware-Projekten versucht. Vom Steam Link über die Steam Machines bis zum Valve Index mit mal weniger, mal mehr Erfolg. Nun wagt man sich also auf den Handheld-Markt, an dem sich schon andere Größen wie Sony die Finger verbrannt haben. Auf der anderen Seite ist Nintendo seit Jahrzehnten in diesem Gebiet mit Erfolg unterwegs und die Switch hat nicht nur den Handheld-begeisterten japanischen Markt, sondern auch westliche Käufer im Sturm erobert. Ähnliches strebt Valve jetzt auch mit dem Steam Deck und einem ehrgeizigen Konzept an. Denn anders als bei Switch und Co. soll es sich beim Deck nicht einfach nur um eine mobile Konsole, sondern um einen kleinen tragbaren PC handeln. Entsprechend lockt Valve mit dem Versprechen, dass potentielle Steam-Deck-Nutzer theoretisch auf ihre gesamte Spielebibliothek zugreifen können, die sie auf Steam eh schon besitzen. Ein verlockender Ausblick. Doch kann das Gerät die in es gesetzten Erwartungen erfüllen? Wir hatten die Gelegenheit, noch vor dem offiziellen Verkaufsstart ein Steam Deck ausführlich selbst auszuprobieren.

Drei Modelle

Das Steam Deck wird zum Launch in drei verschiedenen Varianten angeboten. Der größte Unterschied ist dabei der direkt im Gerät verbaute Speicherplatz. So bietet die mit 419 Euro günstigste Version lediglich 64 Gigabyte auf Flashspeicher-Basis. Zum Preis von 549 Euro ist dagegen eine SSD des NVMe-Standards mit 256 Gigabyte verbaut. Das teuerste Modell schlägt mit 679 Euro zu Buche und bietet neben einer 512 Gigabyte SDD zudem auch ein Display mit hochwertigem entspiegeltem und geätztem Glas. Die restliche Hardware und damit auch die Leistungsfähigkeit des Decks ist in allen drei Modellen gleich.

Uns wurde für den Test lediglich ein Exemplar des teuersten Modells zur Verfügung gestellt. Daher werden unsere nachfolgenden Einschätzungen darauf beruhen. Das ist besonders bei Aussagen über die Darstellung und Ladezeiten zu beachten. Die Unterschiede zu dem nicht-entspiegelten Display und dem schwächeren Flashspeicher des kleinsten Modells konnten wir entsprechend nicht untersuchen. Abgesehen davon wurden uns von Valve keinerlei Vorgaben gemacht, was wir mit dem Gerät alles anstellen dürfen. Entsprechend haben wir, auch mit Hilfe der erfahrenen Kollegen von PC Games Hardware, das Steam Deck gründlich in die Mangel genommen.



Was man hier für 420 bis 680 Euro an mobiler Hardware bekommt, ist nämlich schon auf dem Papier recht beeindruckend. Das Herzstück, eine speziell von AMD für das Steam Deck entwickelte APU auf Basis von Zen-2- und RDNA-2-Technologie, liefert ungefähr das Leistungsvermögen einer Playstation 4, nur eben im tragbaren Format. Damit ist das Deck um Welten leistungsstärker als die Nintendo Switch und bietet für den Preis also die wohl derzeit beste Handheld-Gaming-Power auf dem Markt. Mit einem richtigen Desktop-PC kann es allerdings auch nicht mithalten. Als Ersatz für den heimischen Rechenknecht oder ein Notebook sollte man sich das Gerät also nicht unbedingt anschaffen. Dafür gibt es auch noch einige andere Gründe, zu denen wir später noch kommen.

Größe und Gewicht

Kommen wir zunächst zu den äußeren Werten des Steam Deck. Geliefert wird das Gerät mit einem ziemlich überschaubaren Umfang. Das Deck selbst ist bereits in seiner Tragetasche verpackt und zusätzlich liegen noch das Netzteil sowie ein Bildschirmputztuch dem Lieferumfang bei. Das war es dann aber auch schon. Bis auf eine Sicherheits- und Garantiewarnung fehlt es an sämtlicher gedruckter Produktinformation. Wer also erstmal ein Handbuch oder eine Anleitung studieren will, schaut in die Röhre. Die Tragetasche ist schön stabil gebaut und im inneren perfekt auf die äußeren Formen des Geräts angepasst. So werden keine Elemente unnötig belastet und trotzdem liegt das Deck relativ stabil darin. Mit der harten Außenschale dürften Stürze aus üblicher Tragehöhe kein Problem darstellen. Auf der Unterseite hat die Hülle zudem noch eine Aussparung, in der sich das Netzteil unterbringen lässt. Stauraum für weiteres Zubehör gibt es allerdings nicht.

Bei der Größe müssen sich Handheld-Fans in jedem Fall auf neue Dimensionen einstellen. Mit einer Breite von 30 Zentimetern, einer Höhe von 11,7 Zentimetern und einer Tiefe von 5 Zentimetern an den Analogsticks ist das Steam Deck deutlich größer als die Nintendo Switch, obwohl diese in der OLED-Variante ebenfalls über einen 7-Zoll-Bildschirm verfügt. Trotz seiner Größe ist das Deck mit 675 Gramm leichter, als man zunächst erwarten könnte. Es übersteigt damit zwar auch wieder deutlich die Switch, fühlt sich dennoch nicht unangenehm schwer an. In der nachfolgenden Tabelle haben wir einige Vergleichswerte für euch zum besseren Verständnis zusammengetragen.

	Steam Deck	Nintendo Switch	PS Vita	Gameboy
Breite	30 cm	24 cm	18,3 cm	9 cm
Höhe	11,7 cm	10,2 cm	8,5 cm	14,8 cm
Tiefe	5 cm	2,8 cm	2 cm	3,2 cm
Bildschirm	7 Zoll	6,2/ 7 Zoll (OLED)	5 Zoll	2,6 Zoll
Gewicht	675 Gramm	400 Gramm	220 Gramm	220 Gramm

Die Inbetriebnahme des Steam Deck ist kinderleicht und es gibt eigentlich kaum etwas zu beachten. Auf einer Pappabdeckung aus der Verpackung ist lediglich der Hinweis zu sehen, dass das Gerät zunächst an den Strom angeschlossen werden soll, bevor man es zum ersten Mal einschaltet. Offensichtlich eine Vorsichtsmaßnahme, denn der Akku war ordentlich gefüllt. Es konnte also direkt losgehen. Nach einer kurzen Bootsequenz richten wir in einem einfachen Menü zunächst eine WLAN-Verbindung ein. Danach gilt es noch, sich in einen Steam-Account einzuloggen. Auch dies funktioniert in der aufgeräumten Maske ziemlich selbsterklärend. Auf Wunsch merkt sich das Steam Deck auch alle Angaben und ihr müsst euch zukünftig nicht jedes Mal neu anmelden. Ist diese Hürde überwunden, startet die eigens für das Steam Deck entwickelte Benutzeroberfläche von Steam. Doch zu den inneren Werten des Geräts kommen wir später.

Eingabemöglichkeiten

Betrachten wir zunächst einmal das Handling des Geräts. Links und rechts des Bildschirms finden wir so ziemlich alles vor, was wir von üblichen Controllern gewohnt sind. Zwei Analogsticks, ein digitales Steuerkreuz, vier kreuzförmig angeordnete Aktionstasten. Dazu Schultertasten und Trigger an der Oberseite des Geräts. Letztere sind analog und nicht nur digital wie bei der Switch. Damit lassen sich zum Beispiel auch Rennspiele mit der nötigen Präzision bedienen. Präzise arbeiten auch die Sticks, die gut am Daumen liegen, sehr rutschfest sind und ordentlich Spannung für den Sprung in die Neutralstellung aufweisen. Für fortgeschrittenere Spieler verfügt das Steam Deck zudem über vier Tasten auf der Rückseite, die mit Mittel- und Ringfinger bedient werden.

Üblicherweise sind diese Tasten mit den Befehlen der vier Aktionsbuttons belegt, um diese auszulösen, ohne den Finger vom Stick nehmen zu müssen. Allerdings lassen sich die Buttons, wie so viele andere Steuerungselemente auch, individuell mit den verschiedensten Funktionen belegen. Es ist sogar möglich, vorgefertigte Aktionssets, sogenannte Makros, anzulegen und auf diese Tasten zu legen. Der Umgang mit diesen Rückentasten ist jedoch gewöhnungsbedürftig. Die Tasten haben einen recht schweren Druckpunkt, der sich besonders mit dem Ringfinger nicht so gut anfühlt.

Eine weitere Besonderheit des Steam Decks befindet sich unter den Analogsticks. Dort ist jeweils ein quadratisches Trackpad angebracht. Das rechte dient dabei als Mausersatz, indem man mit dem rechten Daumen den Cursor über den Bildschirm bewegt und mit dem rechten Trigger den linken Mausklick auslöst. Klingt komisch, ist aber so. Das reicht aus, um hier und dort mal ein Menü zu bedienen. Mit ein wenig Übung lassen sich damit auch auf Mauseingabe angewiesene Spiele steuern, an die Präzision einer richtigen Maus kommt das Trackpad aber niemals heran. Das linke Trackpad wird vereinzelt zu speziellen Zwecken eingesetzt. In der Steam-Oberfläche dient es als alternatives D-Pad, während es in Crusader Kings 3 als Schnellzugriff auf verschiedene Spielmenüs dient.

Um das Eingabeportfolio des Steam Deck abzurunden, verfügt der Bildschirm natürlich auch über eine Touch-Funktionalität. Damit lässt sich die Benutzeroberfläche am flottesten bedienen, da sie mit ihren großen Icons und Schaltflächen wie dafür geschaffen ist. In Spielen lassen sich damit zumindest Menüs auf die gleiche Weise bedienen, da ein Touch auf den Bildschirm im Grunde nur einen Mausklick an die berührte Stelle darstellt. Für einen Nutzen im Gameplay müssten die Spiele speziell darauf angepasst werden. Immerhin ist der Touchscreen aber auch noch sinnvoll, um die virtuelle Tastatur bequem zu bedienen, wann immer irgendwo ein Textfeld auszufüllen ist.

Hand-Komfort, externe Peripherie

Der Komfort bei der Bedienung des Steam Deck hängt maßgeblich von den persönlichen Vorlieben und der Handgröße des Spielers ab. Dadurch, dass die Aktionstas-

ten und das D-Pad seitlich neben den Analogsticks angeordnet sind, ist der gesamte Haltebereich links und rechts vom Bildschirm deutlich größer als bei der Switch. Das kommt besonders Menschen mit größeren Händen zugute. Für sie liegt das Gerät sehr stabil in der Hand und die Tasten sind alle gut zu erreichen. Auch nach längerer Spielzeit sind uns da keine Ermüdungserscheinungen aufgefallen. Allerdings hängt das natürlich auch immer von der Haltung ab.

Kollegen und Kolleginnen mit kleineren Händen berichten da jedoch von anderen Erfahrungen. Ihnen ist das Gerät zu klobig und die Wege vom Analogstick zu den Aktionstasten schon fast zu weit. Auch bei der Bedienung des Trackpads und gleichzeitiger Betätigung des rechten Triggers kann es für Menschen mit kleineren Händen schwierig werden. Für ausführliche Langzeittests mit verschiedenen Handtypen fehlte uns letztendlich aber die Zeit.

Alternativ lassen sich an das Steam Deck auch externe Eingabegeräte wie Maus, Tastatur und Controller anschließen. Mit einem entsprechenden Adapter/Verteiler für den USB-C-Port des Steam Deck konnten wir problemlos kabelgebundene Mäuse und Tastaturen anschließen. Nun ist so eine Kabelwirtschaft für die mobile Nutzung eher weniger geeignet. Daher empfiehlt sich die Verwendung von Bluetooth-Geräten. Diese lassen sich über die Einstellungen sehr einfach mit dem Steam Deck koppeln und in Betrieb nehmen.



Das Trackpad auf der rechten Seite dient als Mausersatz, aber nur für die Bewegung des Cursors. Für den Mausklick muss zusätzlich der rechte Trigger betätigt werden.

Für einen Betrieb mit externer Peripherie fehlt es dem Steam Deck allerdings an einem wichtigen Feature: ein Standfuß. Einen ausklappbaren Ständer, wie bei der Switch, gibt es hier leider nicht. Zwar hat Hersteller Valve für die Zukunft ein eigenes Dock für das Steam Deck angekündigt. Wann dieses erhältlich sein wird, ist bisher aber nicht bekannt.

Display, Sound, Lüfter

Herzstück des Steam Deck ist natürlich der 7-Zoll-Bildschirm, der damit die gleiche Bilddiagonale aufweist wie die OLED-Switch. Allerdings verbaute Valve „nur“ einen LCD-Screen mit 60 Hz und Umgebungslichtsensor, der die Helligkeit an die äußeren Umstände anpassen kann. Die Farben- und Schwarzwerte können mit dem OLED der Switch also nicht mithalten, aber das Bild auf dem Steam Deck ist trotzdem mehr als in Ordnung. Die maximale Auflösung liegt bei 1280x800 Pixel, was für die Größe des Displays aber völlig ausreichend ist. Je nach Lichteinfall kann es auch bei der entspiegelten Variante zu Spiegelungen kommen. Wenn zum Beispiel die Sonne direkt von hinten auf den Bildschirm scheint. Ob dies auf den günstigeren Varianten ohne Entspiegelung schlimmer ausfällt, können wir mangels Vergleichsgerät leider bisher nicht sagen.

Keine Wunderdinge sollte man auch vom integrierten Sound erwarten. Immerhin verfügt das Steam Deck über zwei recht große Lautsprecher auf der rechten und

Der Akku ist fest im Gerät verbaut und bildet einen Winkel um den Hauptlüfter. Dieser ist leider ziemlich laut.

linken Vorderseite des Geräts, die deutlich mehr hermachen als die zwei kleinen Schlitze der Switch. Der hierdurch ausgegebene Sound klingt klar, ohne irgendwelche störenden Effekte. Mit ordentlichen Kopfhörern, die per Klinke oder Bluetooth angeschlossen werden können, lässt sich natürlich in der Regel ein noch besseres Hörerlebnis erreichen. Wir haben dabei verschiedene Geräte ausprobiert und konnten keine Kompatibilitätsprobleme feststellen. Bluetooth-Kopfhörer wurden umgehend erkannt und per Knopfdruck verbunden.

Bei Thema Sound müssen wir allerdings auch über die Lautstärke-Entwicklung des Geräts selbst sprechen. Natürlich sind im Steam Deck Lüfter verbaut, die für eine Kühlung der Hardware sorgen. Diese sind in Betrieb leider mehr als deutlich zu hören. So konnten die Kollegen von der PC Games Hardware schon im Idle-Betrieb, wenn das Gerät nur mit dem Download eines Spiels beschäftigt ist, im Abstand von 25 Zentimetern ein Lüftergeräusch in Höhe von rund einem Sone messen. Das ist eine Lautstärke, die in einer ruhigen Umgebung immerhin schon wahrnehmbar ist. Richtig laut wird es dann unter Volllast, wenn die Temperaturen des Hauptchips sich den 70 Grad nähern. Gemessen wurde dieser Fall mit The Witcher 3, wo die Lautstärke im Abstand von 25 Zentimetern Werte von bis zu 3,4 Sone erreichte. Das sind Lüftergeräusche, die selbst in einer lauteren Umgebung wie einem Großraumbüro als sehr störend wahrgenommen werden. Zum Vergleich: Die Nintendo Switch erreicht selbst mit The Witcher 3 unter voller Belastung maximal Werte von um die 0,3 Sone.

Der Akku

Eine der wichtigsten Komponenten bei einem mobilen Gerät ist natürlich der Akku. Die Hersteller von Valve haben im Steam Deck einen 40-Wattstunden-Akku verbaut, der nach eigenen Angaben zwei bis acht Stunden an Gameplay ermöglichen soll. Diese Werte basieren aber auf Laboruntersuchungen mit vordefinierten Geräteeinstellungen. Bei unseren eigenen Tests haben wir unterschiedliche Erfahrungen gemacht. So war der Akku beim Spielen von The Witcher 3 unter Umständen auch schon mal nach 90 Minuten leergesaugt. Bei Indie-Spielen wie Stardew Valley hält der Stromspeicher entsprechend deutlich länger durch. Im Idle-Modus, also wenn das Gerät nur die Steam-Oberfläche anzeigt, sind auch gerne mal 8 bis 10 Stunden drin.

Wie lange der Akku bei welchen Spielen durchhält, hängt auch stark von verschiedenen Einstellungen ab. So wirken sich die Bildschirmhelligkeit und die Lautstärke der Soundausgabe auf den Stromverbrauch aus. Außerdem gibt es einen Framelimiter, der die Bildwiederholrate auf 30 FPS begrenzt, was ebenfalls hilft, die Akkulaufzeit zu schonen. In Zukunft soll es auch möglich sein, per Schieberegler eine maximale Framezahl einzustellen, um einen Kompromiss aus FPS und Akkuverbrauch zu ermöglichen.

Ist der Akku einmal leer, hilft nur der Anschluss an das Netzteil. Ein Stromspeicher mit noch rund zehn Prozent Restleistung braucht mit dem 45 Watt Netzteil rund zwei Stunden, um wieder vollständig geladen zu sein, wenn das Steam Deck dabei nicht weiter genutzt wird. Wenn weitergespielt wird, dauert der Ladevorgang natürlich entsprechend länger. Ein einfacher Wechsel des Akkus ist übrigens nicht möglich. Der Stromspeicher ist fest im Gerät verbaut und mit einem eigenen Controller gekoppelt. Dieser sorgt dafür, dass die Stromzufuhr so schonend wie möglich für die zwei Akkuzellen erfolgt.

Steam-Oberfläche, Proton, SteamOS

Kommen wir nun zu den inneren Werten des Steam Deck, der Software. Wenn man das Gerät einschaltet und in der dedizierten Steam-Oberfläche landet, könnte man das Steam Deck für eine Konsole mit geschlossenem System halten. Es handelt sich jedoch um einen PC, bei dem im Hintergrund das SteamOS-Betriebssystem in der Version 3.0 läuft, also ein Linux-basiertes Betriebssystem. Damit die meist auf Windows ausgelegten Spiele der Steam-Bibliothek trotzdem laufen, kommt die eigens von Valve entwickelte Laufzeitumgebung Proton zum Einsatz. Pünktlich zum Start des Steam Deck wurde noch während unserer Testphase Proton in der Version 7.0 veröffentlicht. Damit wurde die Kompatibilität vieler Spiele nochmals verbessert oder gar erst möglich gemacht.

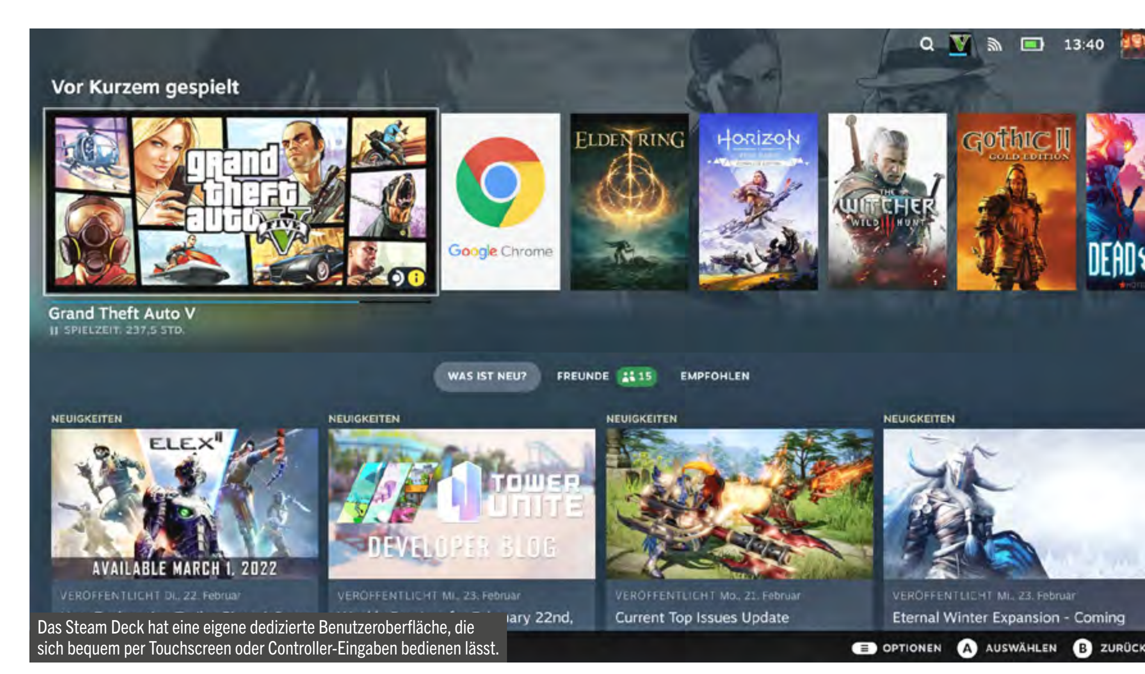
Das Ziel von Valve ist, langfristig die gesamte Steam-Bibliothek über Proton auf Linux lauffähig zu machen. Hier macht man mit dem Steam Deck also auch eine Investition in die Zukunft. Um dem Spieler eine bessere Orientierung zu geben, werden Spiele auf dem Steam Deck in vier Kategorien eingeteilt. Die mit einem Häkchen auf grünem Grund gekennzeichneten Titel sind verifiziert für das Steam Deck und teilweise sogar speziell angepasst. Hier ist mit wenigen bis gar keinen Problemen zu rechnen. Spiele, die mit einem „i“ auf gelben Grund markiert sind, laufen grundsätzlich auf dem Steam Deck, erfordern aber möglicherweise Anpassungen des Nutzers zum Beispiel bei der Einstellung der Steuerung. Auf jeden Fall ausgeschlossene Spiele werden mit einem grauen Balken gekennzeichnet. Dazu gehören zum Beispiel VR-Spiele.

Alle anderen Titel, die nicht klar einer der drei ersten Kategorien zugeordnet werden können, sind mit einem Fragezeichen markiert. Das bedeutet lediglich, dass sie bisher keiner Prüfung unterzogen wurden. Es kann aber trotzdem sein, dass die entsprechenden Spiele ohne Probleme funktionieren. Wir haben während unserer Testphase eine ganze Reihe als „Unbekannt“ eingestufte Spiele ausprobiert. Diese haben bis auf eine Ausnahme alle funktioniert und waren problemlos spielbar. Lediglich Cyberpunk 2077 verweigerte seinen Dienst, was nach Hinweisen der uns angezeigten Fehlermeldung aber mehr daran lag, dass die Hardware-Power des Steam Decks für das Spiel nicht ausreicht.

Auch wenn die Zahl der bisher verifizierten Titel im Vergleich zur Gesamtgröße der Steam-Bibliothek recht gering erscheint, muss man trotzdem festhalten, dass bisher keine Konsole mit einer so gewaltigen Launch-Bibliothek an den Start gegangen ist. Hier zahlt es sich eben aus, dass das Steam Deck „nur“ ein PC ist. Und mit dem kann man zumindest theoretisch auch noch mehr anstellen, als nur Spiele zu spielen. So ist es ohne Probleme möglich, auch Windows auf dem Gerät zu installieren. Allerdings konnten wir mit dieser Installation noch nicht viel anfangen, da derzeit noch passende Treiber von AMD für die Hardware des Decks fehlen. Diese sollen aber pünktlich zum Launch zur Verfügung stehen.

Wie laufen die Spiele?

Entsprechend mussten wir uns bei den Spielen im Test zunächst auf jene Titel beschränken, die es auch tatsächlich über Steam gibt. Fan-Lieblinge wie Anno 1800 und



Das Steam Deck hat eine eigene dedizierte Benutzeroberfläche, die sich bequem per Touchscreen oder Controller-Eingaben bedienen lässt.

Diablo, die einen anderen Launcher benötigen, blieben also erstmal außen vor. Das tat der Bandbreite der testbaren Spiele aber natürlich keinen Abbruch. Mit grafisch opulenten Titeln wie The Witcher 3 und Forza Horizon 5 haben wir das Deck an seine leistungsmäßigen Grenzen gebracht. Nach Einschätzungen der Kollegen von PC Games Hardware bewegt sich die Rechenleistung des AMD-Chips, der CPU und GPU vereint, ungefähr auf dem Niveau einer Playstation 4. Bei Cyberpunk 2077 scheiterte die Hardware daher wie bereits beschrieben schon im Startvorgang.

The Witcher 3 und Forza Horizon 5 liefen dagegen. Allerdings nur mit deutlichen Abstrichen bei der grafischen Qualität. Zwar muss die Hardware nur eine Auflösung von 1280x800 Pixeln berechnen, für die aufwändigen Grafikeffekte dieser Spiele bleibt dann trotzdem kaum noch Leistung übrig. Gerade Forza Horizon 5 lief nur bei minimalen Grafikeinstellungen, wo von der eigentlich so beeindruckenden Grafikpracht des Spiels nichts mehr übrigbleibt. Das ohnehin schon auffällige Problem des Spiels mit langen Ladezeiten schien auf dem Deck nochmal zugenommen zu haben. Besser schneidet da The Witcher 3 ab, das mit immerhin noch hohen Grafik-Einstellungen auf recht stabile 40 bis 45 FPS kommt. Erstaunlich gut und optisch ansprechend lief auch Horizon: Zero Dawn, das mit einer Mischung aus mittleren und hohen Einstellungen auf stabilen 30 bis 40 FPS betrieben werden kann.

Optisch kaum Kompromisse muss man dagegen bei Titeln wie Crusader Kings 3 oder Age of Empires 2: Definitive Edition eingehen. Beide Spiele sind zwar bislang ungeprüft, liefen in unseren Tests aber ohne Probleme – zumindest was die technische Seite angeht. Das größere Problem bei diesen reinen PC-Spielen, die eigentlich auf eine Bedienung mit Maus und Tastatur ausgelegt sind, ist eben die Handhabung. Crusader Kings 3 emuliert seine Steuerung ganz gut auf die Möglichkeiten, die das Steam Deck bietet. Es hat sogar einen sehr nützlichen Schnellzugriff auf einzelne Spielmenüs über das linke Trackpad. Aber ganz reibungslos spielt es sich trotzdem nicht. So gibt es in der Standardeinstellung keinerlei Möglichkeit, die Kartenansicht zu zoomen. Die Menüs und Schriften sind teilweise auch sehr kleinteilig, womit der eine oder andere Spieler möglicherweise Probleme haben könnte.

Dass die Simulation der Maus durch das Trackpad längst nicht so präzise ist, erwähnte ich bereits. Bei einem eher langsamen Spiel wie Crusader Kings 3 fällt das noch nicht so sehr ins Gewicht. Bei Age of Empires 2 hatten wir damit dann aber schon mehr Probleme. Solange man noch unter sich ist, und nur ein paar Dorfbewohner befehligt, mag es noch gehen. Aber sobald es hektisch wird und man seine Truppen effektiv befehligen möchte, ist die Steuerung per Trackpad kaum noch zu gebrauchen. Wir können uns jedenfalls nicht vorstellen, ein Spiel wie Age of Empires auf Dauer ohne echte Maus zu spielen. Titel, die von Haus aus auch auf Controller ausgelegt oder angepasst sind, haben auf dem Steam Deck daher deutlich bessere Karten.

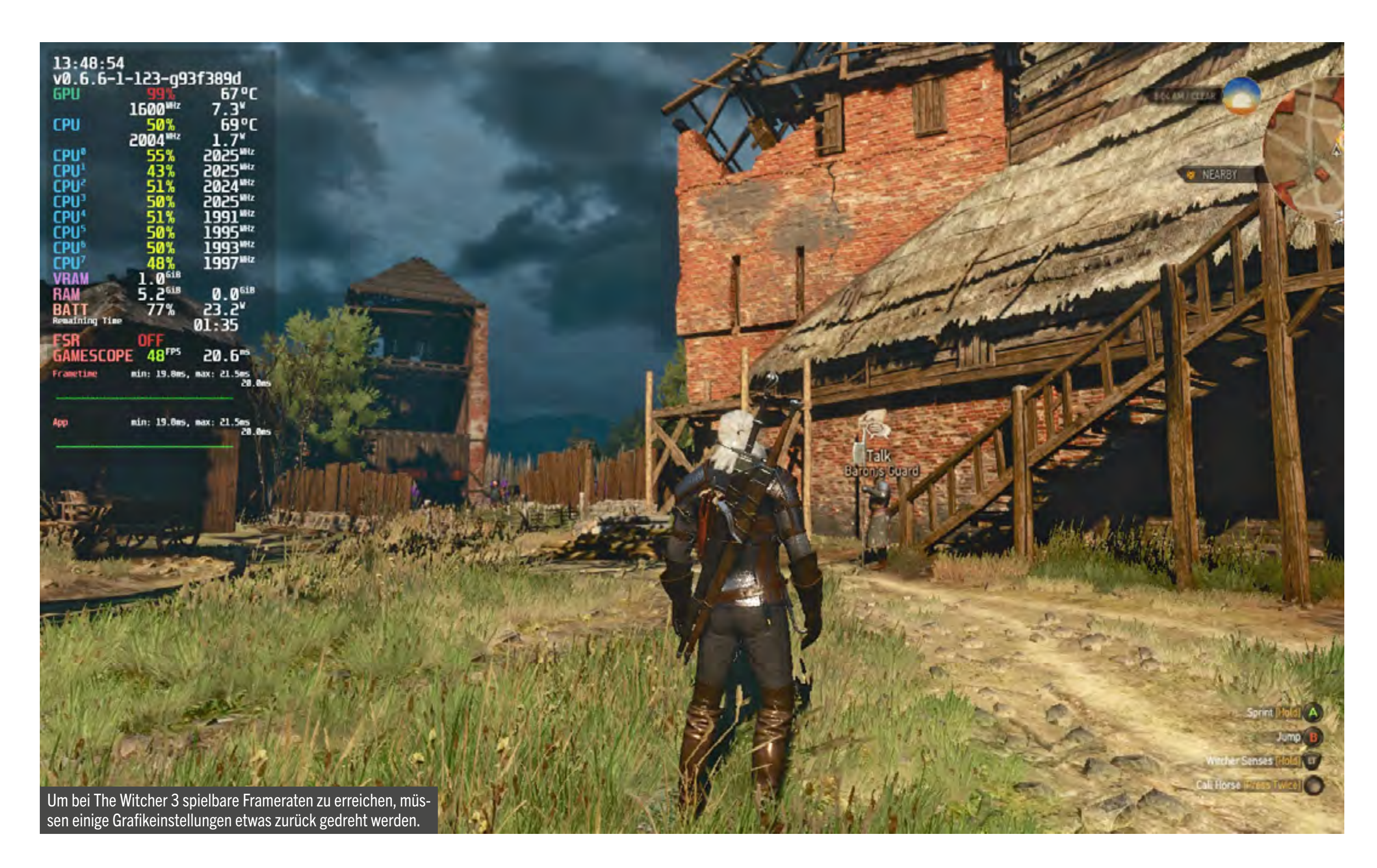
Das gilt natürlich auch für Indie-Hits wie Stardew Valley und Valheim. Das beliebte Farming-Abenteuer stellt keine besondere Herausforderung an die Hardware dar und lässt sich exzellent bedienen. Valheim hat zwar die üblichen Macken, die es auch auf normalen PCs hat, funktioniert sonst aber wie gewohnt, auch im Online-Modus. Apropos Online, bei Spielen mit Online-Komponenten kommt es sehr stark auf die Mehrspieler-Technik an und darauf, ob die Entwickler des jeweiligen Spiels die richtigen Voraussetzungen geschaffen haben. So haben wir zum Beispiel den derzeitigen Hypetitel Lost Ark ausprobiert. Dieser kann jedoch keine Verbindung herstellen, was am verwendeten EasyAnticheat liegt. Dieses Programm wird zwar von Proton unterstützt. Allerdings müssen die Entwickler in ihren Einstellungen die Funktionsweise auf Proton auch zulassen, was bei Lost Ark bisher nicht geschehen ist. Ähnliches haben wir beim Online-Modus von Absolver beobachtet.

Das auch auf die Verifizierung nicht immer verlass ist, zeigte uns übrigens Dead Cells. Der Indie-Hit wird zwar als verifizierter Titel angezeigt, lief bei uns im Test aber überhaupt nicht. Nach dem Start eines Spiels bekamen wir lediglich einen permanenten schwarzen Bildschirm präsentiert, bis wir das Spiel manuell beendeten.

Der mobile PC ist eine Diva

Gut funktioniert haben dagegen die Funktionalitäten rund um die Spiele. Dank Cloud-Saves konnten wir unsere Spielstände vom PC direkt im Steam-Deck weiterspielen. Wenn vorhanden, wurden auch Mods aus dem Workshop für die entsprechenden Spiele übertragen. So konnten wir eine am PC begonnene gemoddete Partie in Crusader Kings 3 nahtlos auf dem Steam Deck fortsetzen. Ähnlich reibungslos funktioniert der Standby-Modus, der Spiele jederzeit pausierbar macht. Eine abends im Bett begonnene Partie Age of Empires 2 versetzten wir in den Schlafmodus und haben sie am nächsten Morgen im Büro einfach fortgesetzt.

Das Steam Deck und seine dedizierte Steam-Oberfläche funkti-



Um bei The Witcher 3 spielbare Frameraten zu erreichen, müssen einige Grafikeinstellungen etwas zurück gedreht werden.



Das Steam Deck ist eine ernstzunehmende Handheld-Alternative, hat aber noch viele Macken, wenn man versucht es als PC zu nutzen.

onieren also im Grunde ohne größere Probleme. Das gilt allerdings nur, solange man in dieser kontrollierten Umgebung bleibt und sich wie ein normaler Spieler verhält, der einfach nur Spiele installieren und starten möchte. Sobald man sich wie ein PC-Nutzer verhält, der alles Mögliche mit seiner Maschine anstellt, treten diverse Kinderkrankheiten und eigentümliches Verhalten der Software zu Tage. Die Steam-Oberfläche kann sich gerne mal aufhängen, wenn man mit den fortschrittlicheren Optionen zur Hardware-Einstellung herumspielt. Auch im Zusammenhang mit extern angeschlossener Peripherie haben wir hin und wieder eigenartiges Verhalten, wie nicht richtig ladende Menüs oder Aussetzer, die einen Neustart erfordern, beobachtet.

Probleme gibt es auch, wenn man die Steam-Oberfläche verlässt und auf den Linux-Desktop des SteamOS schaltet. Sollte man versuchen, diese Oberfläche ohne externe Eingabegeräte zu bedienen, kommt man nämlich sehr schnell an seine Grenzen. So ist es zum Beispiel nahezu unmöglich in der Desktop-Ansicht die virtuelle Tastatur zu öffnen, die man aber für alle möglichen Eingaben gebrauchen könnte. Selbst einfaches surfen im Internet wird so zur großen Herausforderung. Das Steam Deck als PC-Ersatz zu verwenden, scheint unter den derzeitigen Umständen eh kein wirklich ratsames Vorhaben zu sein – zumindest bis das zugehörige Dock erscheint.

Das Gerät hat abgesehen von der Klinkenbuchse für Kopfhörer lediglich einen USB-C-Anschluss für die physische Verbindung von Geräten. Man benötigt also einen Adapter, wenn man hier Dinge wie einen Monitor anschließen will. Uns ist es im Test gelungen über einen Mehrfach-Adapter einen HDMI-Bildschirm, Maus, Tastatur und Controller sowie die Stromversorgung und Kopfhörer anzuschließen. Dies gelang uns allerdings auch nicht mit jedem Monitor. Einen Grund, warum es bei einigen Geräten funktioniert und bei anderen nicht, ließ sich bisher nicht ausmachen. Wirklich viel Nutzen kann man aus einem solchen Setup derzeit aber eh nicht ziehen. Das Angebot an Programmen für SteamOS ist überschaubar und Windows funktioniert aus genannten Gründen derzeit noch nicht richtig. Zum Spielen lohnt sich der Anschluss eines Monitors gleich gar nicht. Das Betriebssystem und auch die dedizierte Steam-Oberfläche laufen zwar in der nativen Auflösung des Monitors, bei den Spielen ist man aber trotzdem auf die maximale Steam-Deck-Auflösung von 1280x800 beschränkt, was auf einem großen Bildschirm natürlich sehr bescheiden aussieht.

Fazit

Nach zwei Wochen mit dem Steam Deck ist es gar nicht so einfach ein aussagekräftiges Fazit über dieses neue Stück Hardware zu ziehen. Man bekommt damit aktuell den wohl größten, leistungsstärksten und vielfältigsten Handheld auf dem Markt. Ein Handheld, der davon profitiert, dass er auf eine bereits vorhandene Spielebibliothek von Tausenden von Titeln zurückgreifen kann. Für den Preis von 420 bis 680 Euro findet man derzeit nichts Vergleichbares auf dem Markt. Ob das Steam Deck letztlich das erfüllt, was man sich von ihm erwartet, kommt darauf an, was man mit dem Gerät vorhat.

Wer es wirklich nur als mobile Spielekonsole verwenden möchte, um seine Lieblingstitel auch im Urlaub, der Bahn oder im Park zocken zu können, hat hier in jedem Fall eine starke Alternative zur Switch und anderen Handhelds. Solange man sich nicht über den „Konsolen-Nutzer“-Modus hinausbewegt, hat man auch wenig mit den noch vorhandenen Krankheiten der Software zu kämpfen. Lediglich mit den wirklich lauten Betriebsgeräuschen wird man sich abfinden oder von vornherein auf Kopfhörer-Nutzung umstellen müssen.

Sobald man sich vom Steam Deck aber mehr erwartet, wenn man diesen mobilen PC auch wirklich als solchen einsetzen will, ist man mit einem Laptop am Ende vielleicht doch besser aufgehoben. SteamOS hat noch so seine Probleme und wann Windows fehlerfrei läuft, steht auch noch nicht fest. Zumal dann noch abzuwarten bleibt, wie performant das Gerät mit Windows agiert. Potenzial ist auf jeden Fall vorhanden, wird derzeit nur noch nicht vollends ausgenutzt. Valve arbeitet weiter an der Entwicklung von Proton und das hauseigene Dock soll noch erscheinen. Es ist also noch Spielraum vorhanden, die Nutzungsoptionen des Steam Deck auszubauen.

Fraglich ist beim Blick in die Zukunft lediglich, wie lange die begrenzte Hardware ausreicht, um dem Versprechen „Spiele deine Steam-Bibliothek unterwegs“ gerecht zu werden. Wenn schon jetzt Spiele wie Cyberpunk mangels Leistung nicht laufen, wird dieses Problem mit der sich stetig weiter entwickelnden Spielelandschaft nur zunehmen. Für den Moment ist das Steam Deck aber durchaus ein mächtiger Konkurrent auf dem Handheld-Markt, dem wohl mehr Erfolg zuteil werden dürfte als den berüchtigten Steam Machines. Eine Revolution des Spielemarktes wird von ihm aber wohl nicht ausgehen. ❑

MATTHIAS MEINT



„Als Gaming-Handheld genau das, was ich wollte, aber eben doch keine Allzweck-Waffe.“

Für mich war das Steam Deck von Anfang an vor allem als Switch-Alternative zum mobilen Spielen interessant. Da ich hier all meine Lieblingsspiele nicht nochmal kaufen muss, sondern direkten Zugriffe auf meine umfangreiche Steam-Bibliothek habe. Und als genau das funktioniert das Steam Deck auch ausgesprochen gut. Ich hätte mir zwar gewünscht, dass die Maus-Emulierung durch die Trackpads besser von der Hand geht, um auch Maus-basierte Spiele besser spielen zu können, aber sonst bin ich eigentlich sehr zufrieden. Die Tatsache der lauten Lüfter ist schade, aber irgendwo auch erwartbar, wenn man so viel Leistung auf so engen Raum quetscht. Dass das Steam Deck schließlich als PC eher durchfällt, weil es noch zu viele Kinderkrankheiten in der Software, fehlender Treiber und andere Macken gibt, ist natürlich für all die PC-Enthusiasten nicht so schön, die mehr mit dem Gerät vorhatten. Aber es hätte mich auch stark gewundert, wenn eine eierlegende Wollmilchsau auf Anhieb ohne Probleme funktioniert.

Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell (Sockel): ..... Intel Core i5-10400F Boxed (Sockel 1200)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: .... 130 Euro

ALTERNATIVE

Für Sparfüchse gibt es auch den Core i3-10400F für 80 Euro, der aber nur vier Kerne bietet. Der neuere Core i3-12100F (100 Euro) hat eine bessere Spieleleistung, aber ebenfalls nur vier Kerne, zudem kosten passende Sockel 1700-Mainboards mindestens 85 Euro. Interessant ist aber die neue AMD-Alternative Ryzen 5 4500 für 140 Euro (Sockel AM4).

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Sapphire Pulse Radeon RX 6500 XT
Chiptakt/Speicherart: .... bis zu 2825 MHz / 4GB GDDR6 (144 GB/s)
Preis: .... derzeit ab 225 Euro

ALTERNATIVE

Die Radeon 6500 XT-Reihe ist selbst bei Full-HD zum Teil schon grenzwertig. Wer kann, der sollte für 350 Euro die über 50 Prozent schnellere Nvidia GeForce RTX 3050 oder gar die abermals weitere 25 Prozent schnellere AMD Radeon RX 6600 für ab 380 Euro im Blick haben.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI H510M Pro
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, 1x PCIe 3.0 x1, 2x M.2 PCIe 3.0 / 70 Euro

ALTERNATIVE

Für weitere Features kann man auch mehr ausgeben – die Gaming-Leistung steigert dies aber nicht. Für einen Core i der 12000-Reihe ist ein Sockel 1700-Mainboard (ab 85 Euro) nötig. Für AMD-CPUs gibt es preiswerte B550-Mainboards ab 65 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 60 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Intenso High Performance SSD / keine
Kapazität SSD/HDD: .... 960 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: .... 75 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Zalman R2 Weiß, 1x 120mm-RGB-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 35,0 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 16,2 cm; Preis: 45 Euro
CPU-Kühler: .... Mitgelieferter Kühler der Boxed-Version der CPU oder Xilence M403 Pro (20 Euro)
Netzteil/Preis: .... Thermaltake TR2 S, 500 Watt; 45 Euro



Für knappe Budgets sind durch den Griff zu nur 8GB RAM und den Verzicht auf einen separaten CPU-Kühler, sofern man als CPU eine Version mit Box-Kühler kauft, 40 bis 50 Euro Ersparnis drin. Ein sehr spartanisches Gehäuse kann weitere 10 bis 15 Euro einsparen. Auf keinen Fall sollte man aber aus Kostengründen statt einer SSD nur eine Festplatte einbauen.

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 670 Euro)



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.470 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 5600 (Sockel AM4)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,5-4,4 GHz), 12 Threads
Preis: .... 210 Euro

ALTERNATIVE

Neben dem neuen Ryzen 5 5600 ist auch der etwas schnellere Ryzen 5 5600X für 235 Euro zu nennen. Wer acht Kerne will, nimmt den Ryzen 7 5700X (300 Euro). Bei Intel sind der Core i5-12400F (180 Euro) oder für Übertakter der Core i5-12600KF (280 Euro) zu nennen.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... MSI GeForce RTX 3060 Ti Ventus 2X 8G OCV1
Chip-/Speicherbandbreite: .. 1410 MHz (Boost 1695 MHz) / .... 448 GB/s
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 630 Euro

ALTERNATIVE

Bei der RTX 3060 Ti gibt es viele Modelle zur Auswahl. 20 Prozent stärker als die RTX 3060 Ti ist die RTX 3070 Ti (ab 800 Euro). Wer sparen will, nimmt die im Vergleich zur RTX 3060 Ti etwa 15 Prozent langsamere AMD Radeon RX 6600 XT (ab 500 Euro).

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asus ROG Strix B550-F Gaming
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX / AMD AM4 (B550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, ... 1x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1, ... Je 1x M.2 PCIe 4.0 und 3.0 / 170 Euro

ALTERNATIVE

Da alle Ryzen-CPUs übertaktbar sind, ist der Griff zu einem ordentlichen B550-Mainboard eine gute Wahl. Ohne Übertakter-Ambitionen reicht auch ein Modell unter 100 Euro. Bei Intel starten die Übertakter-Modelle für die K-Modelle des Sockels 1700 ab etwa 150 Euro – ein Beispiel ist das ASRock Z690M Phantom Gaming 4 (165 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 120 Euro

M.2-SSD / ZWEITLAUFWERK

Modell SSD/HDD: .... Samsung SSD 980 (M.2) / .... Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 100 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ...... MSI MPG Sekira 100P, 4x 120mm-Lüfter .... vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 34,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 17,0 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Arctic Freezer 34 eSports Duo .... (15,7 cm hoch, 2x 120mm-Lüfter), 40 Euro
Netzteil/Preis: .... Seasonic Focus GX, vollmodular, ... 500 Watt, 80 Euro

Die CPU-Grafikkarten-Kombination ist aktuell eine sehr gute Wahl in Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis mit ordentlicher Zukunftssicherheit. Falls man ohne Leistungsverlust ein wenig sparen will, kann man es bei 16GB RAM belassen und wie schon erwähnt ein günstigeres Mainboard auswählen. Auch Gehäuse und CPU-Kühler bieten Einsparpotenzial.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.515 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i7-12700K oder i7-1700KF (Sockel 1700)
Kerne/Taktung: 8+4 Kerne (8xPerformance bis 5,0 GHz, 4xEffizienz bis 2,7 GHz), 20 Threads
Preis: 390 Euro

ALTERNATIVE

Der moderne Core i7 ist top bei der Leistung und im Vergleich zu den gleichstarken Ryzen 9-Modellen deutlich günstiger. Aber: Ein Core i7-12700F (330 Euro) oder Core i5-12600K (280 Euro) oder AMD Ryzen 7 5800X (340 Euro) ist in Games kaum schwächer. Bei AMD gibt es zudem günstigere Übertakter-Mainboards als bei Intels Sockel 1700.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: MSI MAG Z690 Tomahawk WIFI DDR4
Format/Sockel (Chipsatz): ATX/ Intel 1700 (Z690)
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 5.0 x16, 2x PCIe 3.0 x16, 4x M.2 (3x PCIe 4.0, 1x PCIe 3.0) / 270 Euro

ALTERNATIVE

Wer beim Übertakten nicht an Grenzen gehen will, kann sich auch unter 200 Euro umsehen und beispielsweise mit dem Asus Prime Z690-P D4 liebäugeln. Wichtig: Wegen der hohen DDR5-RAM-Preise raten wir derzeit noch zu den DDR4-kompatiblen Modellen. Für AMD-CPUs wäre zum Beispiel das Gigabyte X570 Aorus Pro eine starke Übertakterplatine für 260 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: Patriot Viper RGB
Kapazität/Standard: 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: CL18-22-22 / 150 Euro

M.2-SSDs

Modell SSD/HDD: ADATA XPG Gammix S50 Lite (PCIe 4.0) / Patriot Viper VPN100 (PCIe 3.0)
Kapazität SSD/HDD: 2000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: 225 Euro / 180 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: AZZA Storm 6000B, 4x 120mm-RGB-Lüfter vorverbaut; Grafikkarten bis 42,0 cm, CPU-Kühler bis 17,5 cm Höhe, Preis: 125 Euro
CPU-Kühler/Preis: be quiet! Pure Loop 240mm, All-in-One-Wasserkühlung mit 240mm-Radiator, 85 Euro
Netzteil/Preis: Fractal Design Ion Gold, vollmodular, 650 Watt, Preis: 90 Euro

Ohne Übertaktungswunsch und mit dem Griff zu einer günstigeren 2TB-SSD in Verbindung mit einer 2TB-Festplatte lassen sich ohne Leistungsverlust etwa 500 Euro sparen, wenn man auch beim Gehäuse und Kühler zu günstigeren Lösungen greift. Wer eine stärkere Grafikkarten einbauen will, sollte zur Sicherheit ein stärkeres Netzteil nehmen.



GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: XFX MERC 319 Radeon RX 6800 XT Core Gaming
Chip-/Speicherbandbreite: 1825 MHz (Boost 2250 MHz) / 512 GB/s
Speicher/Preis: 16 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 1000 Euro

ALTERNATIVE

Wem das XFX-Modell mit seinen 34 Zentimetern zu lang ist, vielleicht auch da er ein kürzeres als das vorgeschlagene PC-Gehäuse bevorzugt, nimmt ein anderes RX 6800 XT-Modell. Die stärkeren Grafikkarten (RX 6900 XT sowie Nvidia GeForce RTX 3080 Ti, 3090 und 3090 Ti) sind nur für 4K-Enthusiasten zu empfehlen, kosten aber an sich viel zu viel Aufpreis pro Zusatz-FPS.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Nachdem seit Herbst 2020 die Preise stark angezogen hatten und auf mehr als das Doppelte anstiegen, zeigen die Preise seit Anfang des laufenden Jahres einen stetigen Abwärtstrend. Da das Niveau in Relation zum Herbst 2020 aber immer noch sehr hoch ist, geben wir euch bei unseren PCs alternativ auch den Preis ohne Grafikkarte an, um den Faktor Grafikkarte genauer aufzuzeigen.

Im nächsten Heft*

❑ Vorschau

Two Point Campus



Bereits im Mai sollen wir nach der Krankenhaus-WiSim Two Point Hospital im Campus-Nachfolger eine ähnlich verrückte Uni managen.

❑ Test

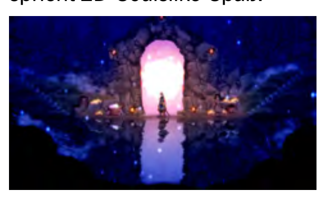
Lego Star Wars



Last-Minute-Infos zur Skywalker-Saga findet ihr ja bereits weiter vorne im Heft, in der nächsten Ausgabe liefern wir den Test nach.

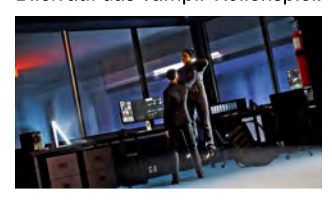
❑ Vorschau

Salt and Sacrifice | Der Nachfolger zu Salt and Sanctuary verspricht 2D-Soulslike-Spaß.



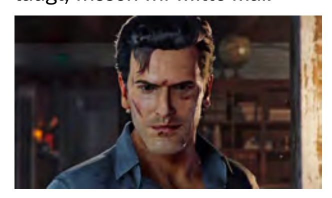
❑ Vorschau

Vampire: The Masquerade – Swansong | Wir werfen einen Blick auf das Vampir-Rollenspiel.



❑ Vorschau

Evil Dead: The Game | Ash ist Kult, ob das Spiel auch dazu taugt, wissen wir Mitte Mai.



❑ Vorschau

Sniper Elite 5 | Im Mai gibt's wieder Sniper-Action mit fragwürdigen Zeitlupen – letzte Infos vorab.



PC Games 06/22 erscheint am 18. Mai!

Vorab-Infos ab 14. Mai auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Olaf Bleich, Susanne Braun, Yannik Cunha, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Ronja Häußer, Simon Hoffmann, Jonas Höger, Christoph Jaschinski, Jens Peters, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Dominik Zwingmann
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Alexandra Böhm © CD Projekt, EA, Bandai Namco, Sony, Blizzard

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Daniel Popa, Herbert Haida

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 35 vom 01.01.2022.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 82,- EUR, PC Games Magazin 61,- EUR
Österreich: PC Games Extended 90,- EUR, PC Games Magazin 69,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 97,- EUR, PC Games Magazin 76,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

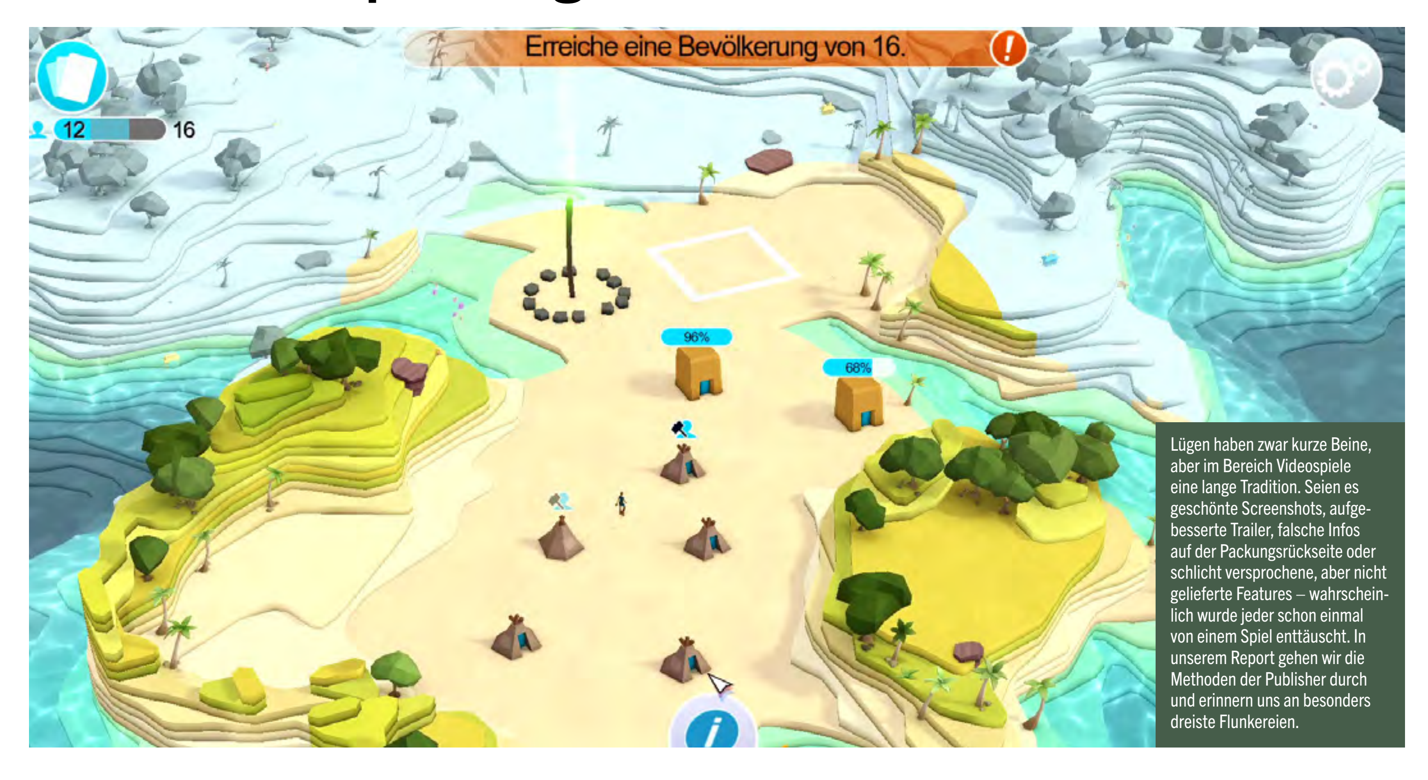


Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

Wenn **Videospiele lügen**



Lügen haben zwar kurze Beine, aber im Bereich Videospiele eine lange Tradition. Seien es geschönte Screenshots, aufgebesserte Trailer, falsche Infos auf der Packungsrückseite oder schlicht versprochene, aber nicht gelieferte Features – wahrscheinlich wurde jeder schon einmal von einem Spiel enttäuscht. In unserem Report gehen wir die Methoden der Publisher durch und erinnern uns an besonders dreiste Flunkereien.

SPECIAL Seite 106

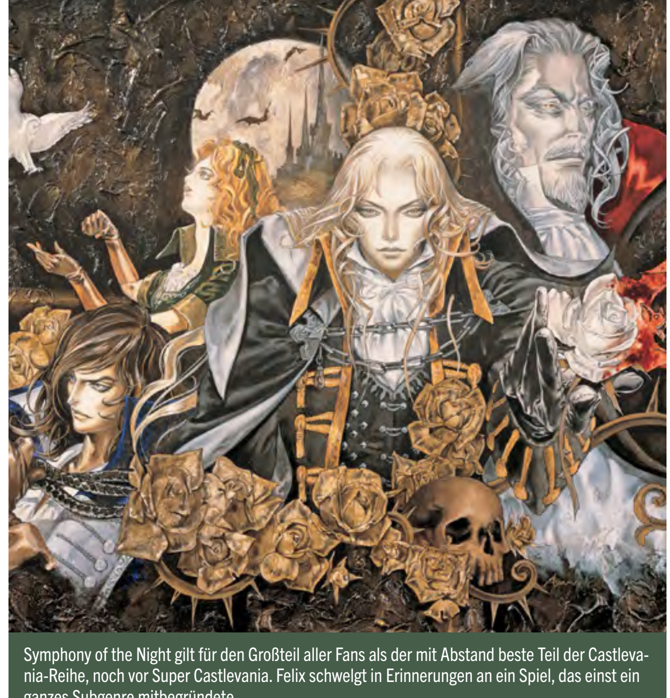
Destiny: Was bisher geschah



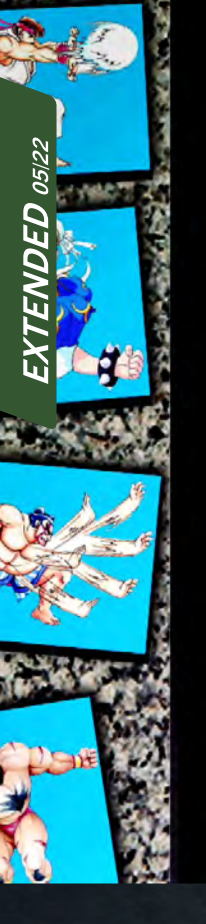
Ihr wollt mit dem Add-on Die Hexenkönigin neu bei Destiny 2 einsteigen oder seid nach langer Pause wieder dabei? Dann seid ihr hier perfekt aufgehoben, denn wir fassen für euch zusammen, was bisher alles in der Destiny-Story passiert ist – nicht mehr spielbare Abschnitte inklusive!

RETRO Seite 110

Symphony of the Night



Symphony of the Night gilt für den Großteil aller Fans als der mit Abstand beste Teil der Castlevania-Reihe, noch vor Super Castlevania. Felix schwelgt in Erinnerungen an ein Spiel, das einst ein ganzes Subgenre mitbegründete.





Eigentlich war bereits der Übersetzungsfehler in Street Fighter 2 eine Lüge: Einen Sheng Long gab es nirgends zu sehen, egal, wie ausgiebig und fehlerfrei man sich durch das Spiel prügelte. (Quelle: Capcom / Medienagentur plassma)





Die Lügen der Spielebranche

Aprilscherze, geschönte Bilder und jede Menge leere Versprechungen

„The cake is a lie": Mit diesem Gag eroberte der Puzzle-Klassiker Portal im Jahr 2007 das Herz der Spielerinnen und Spieler. Doch eigentlich sind Lügen in der Gamesbranche eher selten amüsant – vor allem, wenn dahinter böse Absichten der Hersteller stecken. Und im schlimmsten Fall können sie sogar handfesten Schaden anrichten.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Niemand zweifelt an, wie großartig Computer- und Videospiele sein können. Egal, ob wir Dutzende Kämpfe überstehen, knackige Rätsel lösen oder einfach nur von A nach B spazieren: Sie entführen uns aus unserem tristen Alltag, machen uns zum Helden und pushen unsere Lebensfreude.

Doch leider gibt es auch die eine oder andere Schattenseite, besonders wenn es um große Publisher wie Activision Blizzard oder Electronic Arts geht. Bei vielen Spielerinnen und Spielern wächst angesichts moralisch zweifelhafter Praktiken der Hersteller immer mehr der Groll. Und dazu gehören natürlich auch knallharte Lügen, die uns immer mal wieder aufgetischt werden.

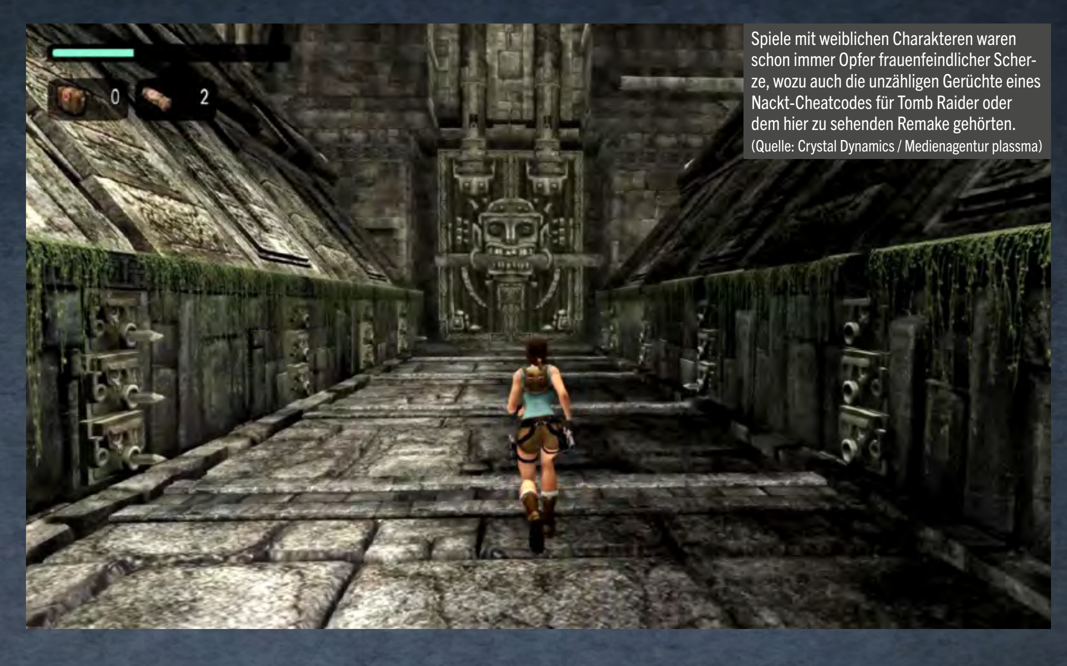
April, April!

Wir beginnen unseren Report mit ein paar „leichten" Lügen, die oftmals nur kurzfristig für Verwirrung sorgen oder bewusst als Spaß gedacht sind. Dazu zählen allen voran die berühmt-berüchtigten Aprilscherze, die vornehmlich auf das Kerbholz von uns Spielejournalisten gehen. In der Regel werden sie schnell als solche enttarnt, insbesondere, wenn zum hundertsten Mal ein Half-Life 3 angekündigt wird. Doch manchmal erscheint eine Geschichte erschreckend glaubwürdig, sodass sie langfristig als Gerücht durch die Szene geistert.

Der mit Abstand spektakulärste Fall geht auf die Kappe des US-Spielemagazins Electronic Gaming Monthly (kurz EGM), das in seiner April-Ausgabe 1992 über den mysteriösen Geheimcharakter Sheng Long im Prügelspiel Street Fighter 2 berichtete. Genau genommen griff die Redaktion einen Satz des Arcade-Automaten auf, der ab und an vom siegreichen Ryu zitiert wurde: „You must defeat Sheng Long to stand a chance." Dabei handelte es sich um einen Übersetzungsfehler, der das Wort „Shoryuken" versehentlich zum besagten Sheng Long machte. Das wiederum wusste zum damaligen Zeitpunkt kaum jemand, und mangels Internet konnte auch niemand auf die Schnelle den Ursprung des Satzes googeln. Die EGM machte sich dies zu Nutze und erfand einfach einen Bonusgegner, dem man nur unter besonders schwierigen Bedingungen entgegentreten konnte: Der Spieler durfte keinen einzigen Treffer kassieren, bis er den finalen Kampf gegen M. Bison erreichte. Dort sollte er zehn weitere Runden ausharren, in denen man jeweils das Zeitlimit von 99 Sekunden abwarten musste und sowohl der Spieler als auch sein Gegner keinen Schaden abbekommen durfte.

So irre das auch klingen mag: Der Aprilscherz war erfolgreicher, als die Autoren der EGM es zu träumen gewagt hatte. Magazine aus der ganzen Welt griffen ihn auf, nahmen ihn für bare Münze und druckten all die genannten Voraussetzungen in Form eines seriösen Cheatcodes ab, weshalb es tatsächlich Spieler gab, die sich an dem Wahnsinn versuchten! Und plötzlich wurde aus einer scherzhaften Lüge eine ernstzunehmende „Legende“.

Andere Scherze dieser Art gehören in die Kategorie „männlich-pubertäres Wunschdenken“, wie beispielsweise die Gerüchteküche rund um Nacktheits-Codes weiblicher Spielfiguren. Besonders schlimm erwischte es Lara Croft aus Tomb Raider, die Opfer gleich mehrerer solcher Aprilscherze war. Das Gerede rund um einen „Nude Cheat“ hielt sich derart hartnäckig, dass der britische Entwickler Core Design in der ersten Fortsetzung von 1997 tatsächlich eine geheime Tastenkombination einbaute. Wer diese jedoch ausprobierte, der bekam keine nackte Haut zu sehen, stattdessen wurde die Polygondame buchstäblich in die Luft gesprengt!



Spiele mit weiblichen Charakteren waren schon immer Opfer frauenfeindlicher Scherze, wozu auch die unzähligen Gerüchte eines Nackt-Cheatcodes für Tomb Raider oder dem hier zu sehenden Remake gehörten. (Quelle: Crystal Dynamics / Medienagentur plassma)

Eine Vorspiegelung falscher Screenshots

Die nächste Kategorie der Lügen grassierte vornehmlich in den 1980er-Jahren, wozu wir etwas weiter ausholen müssen. Zum damaligen Zeitpunkt gab es viel mehr Computersysteme und Konsolen als heute. Des Weiteren waren die technischen Unterschiede wesentlich prägnanter: So konnte ein C64-Spiel allein aufgrund der niedrigeren Auflösung und der Beschränkung auf 16 Farben nie und nimmer so gut aussehen wie die Top-Hits für den Commodore Amiga.

Viele Spiele wurden parallel auf mehreren Systemen veröffentlicht, teilweise mit enormen Qualitätsunterschieden. Das hinderte jedoch so manche PR-Abteilung nicht daran, für sämtliche Versionen die gleiche Packungsrückseite zu verwenden und als Bildmaterial die jeweils beste Umsetzung zu präsentieren. Das wiederum hat sicherlich den einen oder anderen Kunden getäuscht, weil er sich beim Anblick der hübschen Bildchen dachte: „So wird das auch auf meinem Computer aussehen!“

Immerhin wurde es im Laufe der 1980er mehr und mehr zur Praxis, dass neben den abgelichteten Screenshots der Name des zugehörigen Computers stand. Aber auch das konnte mitunter für Verwirrung sorgen, wie das Shoot’em-Up Katakis (1988, auch bekannt als Denaris) bewies: Auf der Packung war sowohl die C64- als auch die Amiga-Fassung zu sehen und es wurde nicht klar gesagt, welches Bild zu welcher Version gehörte.

Das Problem mit den Screenshots löste sich erst gegen Ende der 90er-Jahre mehr oder weniger in Luft auf, weil sich die konkurrierenden Konsolen in Sachen Leistung immer mehr ähnelten und der klassische Heimcomputer ausstarb. Dafür setzten die Publisher an anderer Stelle mit ihren mutmaßlichen Täuschungsmanövern an und köderten ihre Käufer mit geschöntem Videomaterial, das auf Gaming-Messen wie der E3- oder der Gamescom vorgestellt wurde.

Diesbezüglich gab es bislang drei besonders exemplarische Beispiele, die vielen Spielern in schlechter Erinnerung geblieben sind: 2012 zeigte Ubisoft erstmals Ausschnitte aus ihrer Open-World-Hacking-Simulation Watch Dogs (2014). Der Hersteller erntete viel Lob für die detaillierte Grafik der Straßen, der Häuser und der stürmischen Wetterverhältnisse. Leider konnte das finale Spiel nicht die Versprechungen halten und wirkte deutlich gewöhnlicher, als es das E3-Video suggerierte. Es fehlten zahlreiche Effekte, weshalb die Grafik bei weitem nicht so plastisch wie in den Trailern aussah.

Sony war anno 2005 noch eine ganze Ecke frecher und erstellte passend zur E3 einen herausra-



Auf der Packungsrückseite von The Secret of Monkey Island (1990) wurde unmissverständlich angegeben, welches Bild von welcher Version stammte. Trotzdem gab es auch hier eine kleine „Lüge“ zu beklagen: Die Nahaufnahme des Hundes unten links hatte es nicht ins fertige Spiel geschafft. (Quelle: LucasArts / Medienagentur plassma)



Watch Dogs war bestimmt kein hässliches Spiel, jedoch konnte die Grafik der Verkaufsversion bei Weitem nicht mit den imposanten Effekten des Trailers von 2012 mithalten. (Quelle: Ubisoft / Medienagentur plassma)

genden Trailer zum brandneuen Ego-Shooter Killzone 2, der in puncto Action und Dramatik seinesgleichen suchte. Allerdings war vier Jahre später von dem Zauber kaum noch etwas übrig.

Kein Wunder: Der Trailer war komplett vorgerendert und wie ein Spielfilm geschnitten. Dies sorgte für einen Riesenaufschrei in der Community, weshalb die Hersteller heute meist zwei Arten von Trailern veröffentlichen: einen wie den eben beschriebenen, der ein cineastisches Flair ausstrahlen soll, und einen sogenannten „Gameplay"-Trailer, im dem explizit authentische Ingame-Szenen gezeigt werden.



Der berüchtigte E3-Trailer von Killzone 2 sorgte anno 2005 noch für große Begeisterung. Allerdings sah er dramatisch besser aus als das fertige Spiel – obwohl dieses erst dreieinhalb Jahre später erschienen ist! (Quelle: Sony / Gamespress)

Wie extrem solch ein „Backlash" werden kann, sobald sich die Spieler aufgrund der halbgaren Versprechungen eines Entwicklers getäuscht fühlen, zeigte Aliens: Colonial Marines (2013). Auch hierzu wurden im Vorfeld vielversprechende Bilder und massenweise Videomaterial gezeigt, von deren Grafikpracht im finalen Spiel wenig übrigblieb und sogar angekündigte Abschnitte nirgends auffindbar waren.

Im Gegenzug blieb es diesmal jedoch nicht bei einem kollektiven Aufschrei: Publisher Sega und US-Entwickler Gearbox mussten sich allen Ernstes gegen eine Sammelklage von über 135.000 Erstkäufern des Spiels verteidigen, die sich betrogen sahen. Während Gearbox jegliche Schuld von sich wies, biss Sega in den sauren Apfel und konnte die Klage dank einer außergerichtlichen Einigung abwenden. Der Publisher musste demnach 1,25 Millionen Dollar Entschädigung zahlen – gleichwohl ein ganzer Batzen davon für die Anwaltskosten draufging und der einzelne Käufer gerade mal fünf Dollar erhielt.

Der falsche Sohn

Manchmal erzwingen Unternehmen einen Hype rund um ein neues Spiel, indem sie einen altbekannten Namen aus der Schublade kramen und den Fans vollmundig eine Fortsetzung versprechen. Dies ist umso problematischer, wenn das finale Werk wenig mit dem Original gemeinsam hat. Und kaum ein anderer Publisher ist in dieser Hinsicht so oft unangenehm aufgefallen wie Electronic Arts.

Vielleicht kann sich jemand an den plumpen Versuch erinnern, mit GoldenEye: Rogue Agent (2004) ein Quasi-Sequel zum Nintendo-64-exklusiven Shooter-Hit zu vermarkten? Am Ende hatte das Spiel abseits des Genres nichts mit dem Original gemeinsam, langweilte aufgrund seines generischen Leveldesigns und litt zudem unter einer absurden Geschichte, die radikal vom Kanon der James-Bond-Filme abwich.

Ein ganz anderes sowie älteres Beispiel wäre Ultima 8: Pagan (1994): Zuvor galt Richard Garriotts legendäre Rollenspiel-Saga zu den komplexesten ihrer Art und lebte vor allem von einer immer detaillierter werdenden Spielwelt, in der man praktisch jeden sichtbaren Gegenstand untersuchen, anfassen oder gar mitnehmen durfte. Doch mit dem achten Teil vollführte Entwickler Origin eine brutale Kehrtwende, die vielen Fans der Serie sauer aufstieß.

Die Unterschiede zwischen dem veröffentlichten Bildmaterial und dem finalen Aliens: Colonial Marines waren derart gewaltig, dass Sega verklagt werden sollte und sich außergerichtlich auf eine Entschädigungssumme von 1,25 Millionen Dollar einigte. (Quelle: Gearbox / Medienagentur plasma)

Die vormals taktischen Kämpfe verkamen endgültig zu einer wilden Klickorgie. Es gab keine aus mehreren Spielfiguren bestehende Party, sondern nur noch den Avatar als einsamen Helden. Erstmals spielte die Handlung nicht im vertrauten Britannia und stattdessen in der düsteren Welt von Pagan. Abschließend brachten die vielen Jump'n'Run-Passagen dem Spiel den gehässigen Namen „Super Avatar Bros." ein.

Für sich gesehen war Pagan trotz aller Fehler ein durchaus gutes Spiel mit interessanten Ansätzen und einer fabelhaften Präsentation. Es toppte sogar die Verkaufszahlen der Vorgänger, demzufolge die Rechnung von Publisher Electronic Arts aufging: nämlich mit Hilfe einer Neuausrichtung der Serie frische Käuferschichten zu ködern. Allerdings fühlten sich die alten Fans regelrecht verraten und eben belogen, weil Pagan kaum noch etwas mit den geliebten Vorgängern gemeinsam hatte.

Nichts ist umsonst im Leben

Electronic Arts ist darüber hinaus ein trauriges Sinnbild für viele Probleme geworden, die aktuell in der Spielebranche grassieren. So hat EA mit Ultima Forever: Quest for the Avatar (2013) oder der lieblosen Neuauflage von Dungeon Keeper (2014) die schlimmsten Befürchtungen aller Kritiker bestätigt, welchen Schaden ein Free2Play-Spiel anrichten kann: Nämlich, dass man unterm Strich deutlich mehr Geld als in einen gewöhnlichen Vollpreistitel investieren muss, um es gescheit spielen zu können.

Überhaupt könnte man bereits die Bezeichnung „Free2Play" als eine Lüge bezeichnen, schlicht, weil das Wortkonstrukt irreführend ist. Es suggeriert dem Kunden, er müsse kein Geld zahlen. Doch in Wahrheit steckt dahinter ein knallhart kalkuliertes Geschäftsmodell, welches das Suchtverhalten der Spieler ausnutzen kann und sie unterschwellig zum Kauf virtueller Währungen überredet.

Das ist besonders gefährlich, sobald die Investition echte Spielvorteile einbringt. Spätestens dann redet der Zyniker auch nicht mehr von „Free2Play" sondern von „Pay-2Win" – was eine viel ehrlichere Bezeichnung wäre, die sich dummerweise nicht so gut vermarkten lässt.

Vom Stardesigner zum notorischen Lügner

Dungeon Keeper ist das perfekte Stichwort für einen Mann, um den wir in diesem Artikel nicht herumkommen: Peter Molyneux. Der gebürtige Engländer wurde zu Beginn seiner Karriere als überaus kreativer Kopf gefeiert, der vom göttlichen Populous (1989), über das Action-Strategiespiel Syndicate (1993) bis hin zur Aufbausimulation Theme Park (1994) für reihenweise originelle Hits stand.

Sein Ruf begann bereits leise zu bröckeln, als er seine Spieleschmiede Bullfrog verließ und mit Lionhead Studios ein neues Zuhause gründete. Dessen Einstandswerk Black & White (2001), eine Mixtur aus Aufbaustrategie und Kreaturensimulation, erntete zunächst viel Lob und gar einige prestigeträchtige Nominierungen als „Game of the Year 2001".

Doch bereits ein paar Jahre später mehrten sich die Stimmen, dass Black & White in vielerlei Hinsicht ein Blender gewesen sei. Die Kollegen der mittlerweile eingestellten Webseite Gamespy.com kürten es nachträglich zum „am meist überbewerteten Spiel" und kritisierten ihre eigene Berichterstattung, weil sie selbst den Hype mit der Veröffentlichung zahlreicher Entwicklertagebücher geschürt haten. Man habe das Spiel aufgrund seiner Ambitionen und der Hoffnung, etwas wirklich Großartiges zu erleben, schlichtweg zu hoch bewertet. Doch das finale Produkt sei alles andere als ausgereift, stecke voller Fehler und wäre im Kern sehr oberflächlich.


Viele N64-Fans sehnten sehnlichst eine Fortsetzung des hervorragenden GoldenEye herbei. Doch keiner konnte ahnen, welch langweiligen Blender Electronic Arts mit Rogue Agent produzieren ließ. (Quelle: Electronic Arts / Medienagentur plasma)

Stellt sich die Frage: Hat Peter Molyneux einfach nur den Mund zu voll genommen und die positive Berichterstattung im Vorfeld aufgrund seiner Versprechungen erreicht? Oder hat er sich ein Stück weit selbst belogen?

Fakt ist, dass er sich mit jedem weiteren Projekt immer unbeliebter machte. Für das märchenhafte Action-Rollenspiel Fable (2004) etwa versprach er beispielsweise Bäume, die im Laufe des Abenteuers wachsen würden – wovon im Endeffekt natürlich nichts zu sehen war.

Leere Versprechungen

Sein nächster Fauxpas hing eng mit der Ankündigung von „Project Natal" zusammen, einem Hardware-Zusatz für die Xbox 360. Dieser wurde erstmals auf der E3 2009 präsentiert und ein Jahr später unter dem Namen Kinect verkauft. Im Zuge der Vorführung stellte Microsoft mehrere Spiele vor, die das Potenzial der eingebauten Kamera und des Mikrofons demonstrierten. Und das mit Abstand coolste Programm war Milo von den Lionhead Studios.

Der zugehörige Trailer zeigte eine Frau, die über einen Flachbildschirm mit einem virtuellen Jungen kommunizierte. Dieser blickte stets in ihre Richtung und reagierte erstaunlich akkurat auf ihre Worte. Es sah so aus, als ob die beiden eine ernstzunehmende, reale Konversation führen würden.

Gegen Ende „malte" die Frau ein Bild und hielt es über den Fernsehrand, woraufhin Milo danach griff und es in den Händen hielt. Laut Peter Molyneux wäre Project Natal beziehungsweise Kinect derart mächtig, dass es die Zeichnung lesen und eine virtuelle Figur wie eben Milo darauf reagieren könne. Wer sich allerdings den Trailer genauer anschaute, der stellte ernüchternd fest: Die Frau hatte gar kein Bild



Die Tablet-Fortsetzung zum Kultspiel Dungeon Keeper hatte nichts mit dem Original gemeinsam und zählt bis heute zu den frechsten Pay2Win-Beispielen. (Quelle: Electronic Arts / Mobygames)


Schön sahen die Bäume ja aus, besonders in der grafisch aufgemotzten Version von Fable Anniversary. Nur leider konnten sie nicht wachsen – im Gegensatz zum Ego von Peter Molyneux. (Quelle: Lionhead Studios / Medienagentur plasma)

Ein strahlender Peter Molyneux vor einem schneeweißen Hintergrund: Der „Sieger" von Curiosity bekam eine Belohnung versprochen, die angeblich sein Leben verändern würde – und von der er bis heute keinen Cent gesehen hat. (Quelle: 22Cans / Medienagentur plassma)

gemalt und einfach ein leeres Blatt über den Fernseher gehalten …

Im Nachhinein muss man davon ausgehen, dass ein Großteil oder gar alles an Milos Reaktionen aufgezeichnet war und die Frau die Konversation wie eine Schauspielerin einstudierte. Dies mutete besonders zynisch an, weil Molyneux höchstpersönlich im gleichen Trailer sagt: „This wasn't acted!". Frei übersetzt: Das war nicht geschauspielert.

Heute wundert es kaum jemanden, dass Milo niemals veröffentlicht wurde. Bereits 2010 später gab es widersprüchliche Aussagen, ob hinter der Demonstration überhaupt jemals ein ernsthaft gemeintes Spiel gesteckt habe – so wie Molyneux stets behauptete.

All das toppte nur noch das katastrophale Godus (2014), mit dem sich Peter Molyneux seinen einst guten Ruf endgültig ruinierte. Das Debakel begann erneut mit der Gründung eines frischen Studios namens 22Cans und dem Tablet-Spiel Curiosity – What's Inside the Cube? (2012). Dieses wurde von Beginn an als ein Online-Experiment bezeichnet, an dem sich im ersten Monat nach Release immerhin drei Millionen Spieler beteiligten.

Das Konzept von Curiosity war entsprechend simpel: Das Programm bestand aus einem riesigen Kubus, der wiederum aus unzähligen, kleinen Würfeln zusammengesetzt war. Die Spieler konnten diese anklicken, um sie zu entfernen. Schlussendlich sollte man bis zum inneren Kern vorstoßen und ihn aufdecken.

Nun kommt der eigentliche Clou: Sobald der erste Spieler den Kern erreiche, würde das Experiment beendet sein und Curiosity vom Netz genommen. Überdies versprach Peter Molyneux dem Sieger eine Belohnung, die sein Leben verändere.

Etwas mehr als ein halbes Jahr später war es so weit: Der Schotte Bryan Henderson hatte es tatsächlich geschafft und war als Erster zum Kern des Würfels vorgestoßen. In der Tat klang seine Belohnung durchaus nach etwas Besonderem: 22Cans tüftelte bereits an ihrem ersten, „echten" Spiel namens Godus (2014), womit Molyneux zurück zu seinen Populous-Wurzeln zurückkehren wollte. Das Konzept sah demzufolge einen übermächtigen Gott vor, der über allen anderen Spielern stehen würde und entsprechend mehr Macht besäße. Henderson erhielt als Gewinner von Curiosity die Gelegenheit, eben jenen Gott zu verkörpern und sollte gar an den Gewinneinnahmen von Godus beteiligt werden.

Leider war Godus kein besonders gutes Spiel und langweilte schnell aufgrund simpler Spielmechaniken. Hinzu kam eine katastrophale Veröffentlichungspolitik: Es erschien 2013 als Early-Access-Titel auf Steam und 2014 als Free-2Play-Spiel für iOS sowie Android. Die PC-Version wurde bereits nach ein paar Jahren fallen gelassen und ein Großteil des Teams für ein anderes Spiel namens The Trail: Frontier Challenge (2017) verpflichtet.

Das Fatale hierbei: Godus wurde teilweise über eine Kickstarter-Kampagne finanziert, deren elementare Ziele Molyneux bis zum heutigen Tage nicht umgesetzt hat. Dazu gehören allen voran ein Multiplayer-Modus und Umsetzungen für das Linux-Betriebssystem. Es mehrten sich Berichte frustrierter Mitarbeiter von 22Cans, die sich ebenfalls aufgrund der ungehaltenen Versprechungen von Peter Molyneux vor den Kopf gestoßen fühlten. Und natürlich hat Bryan Henderson kein einziges Mal die Rolle dieses ominösen Übergotts verkörpern dürfen, geschweige denn irgendwelche Gewinneinnahmen zu Gesicht bekommen. Laut Molyneux sei Godus nicht erfolgreich genug gewesen.

Man kann sich weiterhin streiten, welche Intentionen Peter Molyneux verfolgte: Hat er sowohl sein Team als auch die Spieler von Anfang an bewusst belogen? Oder hat er sich selbst die ganze Zeit etwas vorgemacht und versucht sich seither krampfhaft zu rechtfertigen? Letztlich ist die Antwort zweitrangig, weil im Falle von Godus am Ende alle Beteiligten Verlierer waren.

Hochmut kommt vor dem Fall

Der Fall Molyneux ist jedenfalls ein extremer, bei dem sich eine einzelne Persönlichkeit von ihrer Euphorie verleiten ließ und sich mehr und mehr unter einem Kartenhaus voller Lügen versteckt hat. Ein ähnliches Schicksal drohte Sean Murray, dem Chef von Hello Games und leitenden Entwickler des Weltraumspielplatzes No Man's Sky (2016): Er versprach den Spielern ein unfassbar großes Universum, das aus prozedural generierten Planeten besteht und die man allesamt bereisen sowie erforschen könne.



Godus ist der traurige Tiefpunkt in der Karriere von Peter Molyneux: Das Spiel war schlichtweg nicht gut und wurde viel zu schnell von den Entwicklern fallen gelassen, woraufhin sich ein Großteil der Kickstarter-Backer sowie Early-Access-Käufer verraten fühlten. (Quelle: 22Cans / Medienagentur plassma)

Der erste Trailer, der 2013 im Rahmen der VGX Awards gezeigt wurde, schlug ein wie eine Bombe und schraubte die Erwartungen in schwindelerregende Höhen. Murray wurde durch den Erfolg zu einer beliebten Persönlichkeit, die gerne Interviews gab und gar von Stephen Colbert in seine Late Show eingeladen wurde.

Die Euphorie erhielt allerdings mit der Veröffentlichung im Jahr 2016 einen gewaltigen Dämpfer: Zum einen waren die ersten Kritiken eher verhalten und monierten vor allem den eher langweiligen, weil sich schnell wiederholenden Spielablauf. Zum anderen verdichteten sich die Anzeichen, das einige im Vorfeld angekündigten Features schlichtweg fehlten.



Manchmal sind Menschen lernfähig: Nachdem Sean Murray und sein Team von Hello Games viel zu viele Versprechungen machten, mussten sie zum Release-Zeitpunkt von No Man's Sky harsche Kritik hinnehmen. Doch anstatt den Kopf in den Sand zu stecken, werkelte der Entwickler einfach weiter und vervollständigte nach und nach seine Vision. (Quelle: Hello Games / Medienagentur plassma)

Besonders viel Kritik gab es für die Aussagen bezüglich der Multiplayer-Features: Murray betonte mehrfach in Interviews, dass man andere Spieler online sehen könne, es aber aufgrund des gigantischen Universums sehr unwahrscheinlich sei, dass dies überhaupt jemals passiere. Man solle No Man's Skay deshalb nicht als ein klassisches Multiplayer-Game sehen, bei dem man zusammen durch den Weltraum fliege. Stattdessen sollten Begegnungen mit anderen Spielern bewusst selten sein und etwas ganz Besonderes darstellen.

Dummerweise hatte Murray nicht die Rechnung mit der Internet-Community gemacht, die seine Aussage früher auf die Probe stellte, als es ihm lieb war: Bereits einen Tag (!) nach Release versuchten zwei Spieler, sich auf demselben Planeten zu treffen – allerdings ohne Erfolg. Allein dieser Vorfall sorgte dafür, dass No Man's Sky den undankbaren Spitznamen „No Man‘s Lie“ aufgedrückt bekam.

Aus Fehlern lernen

Obwohl sich die Geschichten über Peter Molyneux und Sean Murray auf den ersten Blick sehr ähneln, gibt es zwei gewaltige Unterschiede. Zum einen gab Murray reumütig zu, Fehler begangen und das große Interesse an seinem Spiel unterschätzt zu haben. So habe man anfangs mit vielleicht 10.000 Spielern zum Release gerechnet, während es im Endeffekt eine halbe Million waren – was wiederum die Handhabung der Online-Anbindung immens erschwerte.

Zum anderen haben er und sein Team von Hello Games nie aufgegeben, ihre Vision von No Man's Sky zu vervollständigen. Sie haben aus ihren Fehlern gelernt und die großspurigen Interviews aufgegeben, um sich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Sprich: Sie programmierten fleißig weiter, um nach und nach die Wünsche der Spieler zu realisieren. Im Zuge dessen entstand eine viel ehrlichere Kommunikation, und bereits mit dem ersten großen Update, das für alle Käufer des Originalspiels kostenlos erhältlich war, wurden zahlreiche Mängel gekonnt ausgebügelt.

Heute gilt No Man's Sky als Erfolg und wird weiterhin mit hervorragenden Updates versorgt. Es zeigt jedenfalls, wie man mit Lügen und Flunkereien umgehen sollte: Indem man sie zugibt, daraus lernt und es einfach besser macht! ❏

WENN SPIELER LÜGEN

Nachdem wir uns einige Geschichten und Anekdoten angeschaut haben, in denen die Spieler von der Industrie angelogen wurden, stellte sich uns zwangsläufig die Frage: Wie schaut es eigentlich andersherum aus?



Der kleine, aber feine Unterschied: In The Elder Scrolls Online konnte man ab und an entscheiden, ob die eigene Antwort der Wahrheit oder einer Lüge entsprach. (Quelle: Bethesda Softworks / Medienagentur plassma)

Vorweg: Wir betrachten diese Frage mit einem Augenzwinkern, weil bei allen folgenden Beispielen kein realer Schaden entstanden ist. So auch bei Animal Crossing: New Horizons (2020), wo bestimmte Ereignisse nur zu gewissen Zeiten oder gar Tagen stattfinden. Jedoch ist nicht jeder Spieler so geduldig und verändert einfach die Systemuhr der Switch! Dies ist streng genommen eine Lüge, eben, weil der Konsole bewusst ein falsches Datum vorgegaukelt wird. Sollte das Spiel allerdings die Manipulation bemerken, dann hagelt es Strafen – beispielsweise in Form von schneller wachsendem Unkraut.

Ein ähnlicher Fall sind Altersangaben, so wie sie auf Steam beim Aufrufen mancher Spiele wie Deathloop (2021) oder The Elder Scrolls 5: Skyrim (2011) verlangt werden. Damit soll „geprüft“ werden, ob man auch alt genug für den Titel sei. Doch natürlich steckt dahinter keine reale Prüfung, weil niemand sie wahrheitsgemäß beantworten muss.

Auch seien noch Spiele wie Among Us (2018) genannt, in denen „Lügen“ zum Spielprinzip gehören oder als Dialogoption existiert. So erhaltet ihr in The Elder Scrolls Online (seit 2014) manchmal mehrere Antwortmöglichkeiten, von denen zwei auf den ersten Blick identisch sind. Es gibt nur einen Unterschied: Hinter der einen Antwort seht das Wörtchen „Lüge“ ...


Kommandant Zavala führt die Vorhut der Hüter an.

DESTINY:
Die bisherige Geschichte

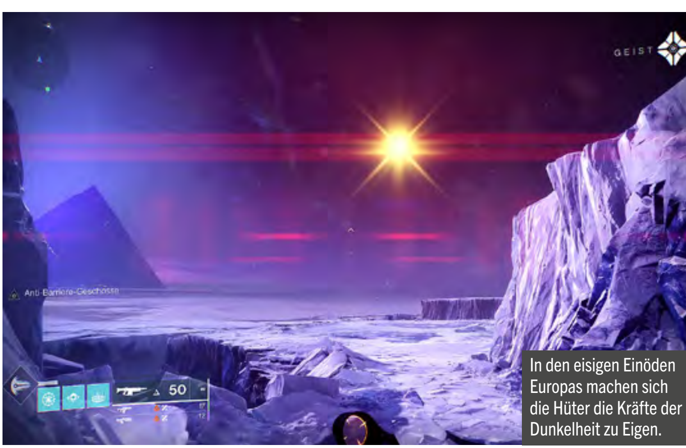
Was lange währt, wird endlich gut: Am 22. Februar erschien die vierte große Erweiterung für Bungies Shooter-Dauerbrenner Destiny 2, Die Hexenkönigin. In unserem Special verraten wir euch, was in der Story bisher passierte.

Von: Jens Peters & Sascha Lohmüller

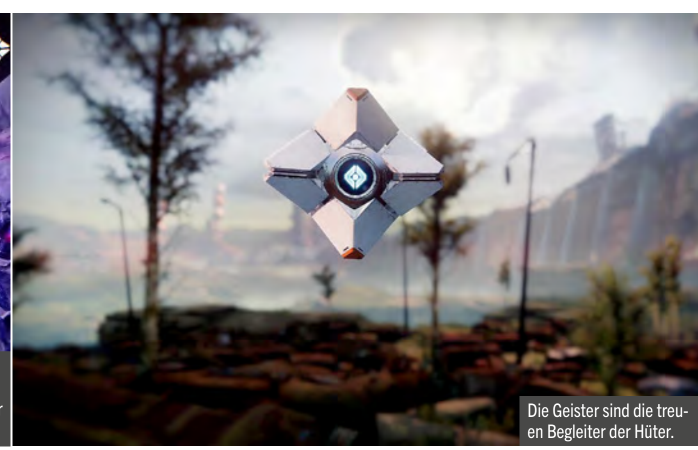
Ihr benötigt als Neueinsteiger einen kleinen Crashkurs in das umfangreiche Sci-Fi-Universum – oder seid Veteranen, die nach einer längeren Pause zum Franchise zurückkehren wollen? Hier seid ihr richtig: Wir haben die Geschehnisse der sieben Jahre, die seit der Veröffentlichung von Destiny vergangen sind, für euch zusammengefasst. Um den Rahmen dieses Artikels nicht zu sprengen, konzentrieren wir uns auf den folgenden Seiten auf die wesentlichen Eckpunkte der Handlung.

Es war einmal vor langer Zeit in einer nicht so weit entfernten Galaxis …

Die Ereignisse, die dazu führen, dass wir das Sonnensystem als unverwüstliche Hüterinnen und Hüter unsicher machen, nehmen bereits viele hundert Jahre vor dem Einsetzen der eigentlichen Spielhandlung ihren Lauf. In einer von unserem heutigen Standpunkt aus nicht allzu fernen Zukunft beobachtet die Menschheit die Ankunft einer kugelförmigen, mehrere Kilometer umfassenden außerirdischen Entität, die sie den Reisenden tauft. Der Reisende beginnt kurz nach seinem Eintritt in unser Sonnensystem, kleine Monde und ganze Planeten zu terraformen. Der aufgrund seiner Sonnennähe lebensfeindliche Merkur wird zu einer Gartenwelt gewandelt, ähnliches geschieht mit der Venus. Als der Reisende den roten Nachbarplaneten der Erde erreicht, entsenden die Menschen eine Mission, um den ersten Kontakt herzustellen. Die Kontaktaufnahme markiert den Beginn eines goldenen Zeitalters, in dem der Menschheit dank der Hilfe des Reisenden ein rasanter technologischer Sprung nach dem anderen gelingt. Wissenschaftler und Militär kolonialisieren zunächst den Erdenmond, danach den Mars und die Venus. Dort stoßen sie auf Ruinen einer außerirdischen Zivilisation von kybernetischen Kreaturen, den Vex. Mit der Erkenntnis, im Universum nicht alleine zu sein, wächst das Verlangen, sich gegen extraterrestrische Bedrohungen verteidigen zu können. Die Konstruktion von planetaren Verteidigungsnetzwerken soll für Sicherheit sorgen. An deren Spitze stehen militärische KIs, die sogenannten Kriegsgeister. Der Reisende macht derweil zuerst den Planeten Jupiter, und anschließend dessen Monde bewohnbar. Doch als er mit den Arbeiten am Jupitermond Io beginnt, ziehen dunkle Schatten am Horizont auf.



In den eisigen Einöden Europas machen sich die Hüter die Kräfte der Dunkelheit zu Eigen.


Die Geister sind die treuen Begleiter der Hüter.



Der König der Besessenen vernichtet die Flotte der Erwachten, bevor er selbst von den Hütern geschlagen wird.


Der Wunschdrache Riven hält die Träumende Stadt in seinem eisigen Griff.

Der Kollaps
Während die Forschungsteams auf der Venus feststellen müssen, dass die Vex-Ruinen nicht so ausgestorben sind, wie es ursprünglich den Anschein hatte, stoßen Kolonisten in einem Tunnelsystem, das den Erdenmond durchzieht, erstmals auf vereinzelte Exemplare der Schar. Die Außerirdischen entpuppen sich als hochaggressive Spezies, die mit den unglücklichen Entdeckern kurzen Prozess macht. Wenig später schlägt der Kriegsgeist Rasputin Alarm: Von außerhalb der Grenzen unseres Sonnensystems nähert sich eine feindselige Entität, die Dunkelheit. Sämtliche Versuche, den Angriff abzuwehren, schlagen fehl, und während eine Erdkolonie nach der anderen fällt, zieht sich der Reisende auf die Erde zurück. Rasputin schaltet sich selbst ab, um seine Integrität zu bewahren, und überlässt die Menschheit ihrem Schicksal. Auf der Erde schlagen die Menschen ihre vorerst letzte Schlacht gegen die Dunkelheit. Als sämtliche Kolonien verloren sind, die Verluste in die Milliarden gehen und die Erdlinge ihrem sicheren Untergang entgegenblicken, bringt der Reisende ein Opfer: In einem finalen Kraftakt verbannt er die Dunkelheit aus dem Sonnensystem. Mit seinem letzten Atemzug erschafft er die Geister – kleine Maschinenwesen, die diejenigen aufspüren und wiederbeleben sollen, die in der Lage sind, das Licht des Reisenden als Waffe einzusetzen. Diese Krieger sollen fortan als Hüter bekannt sein. Der Reisende versetzt sich anschließend selbst in einen Tiefschlaf.

Die Geburt eines Helden
Zwischen dem Kollaps und der Wiedergeburt des Spielercharakters als Hüter vergehen mehrere Jahrhunderte. Der Großteil der überlebenden Menschen hat sich in der sogenannten Letzten Stadt angesiedelt, die im Schatten des schlafenden Reisenden liegt. Als der frischgebackene Hüter die Stadt erreicht, wird er von der Vorhut in Empfang genommen, einem Verband von Hütern, die ihr Dasein dem Schutz der Menschheit verschrieben haben. Die Anführer der Vorhut, der Titan Zavala, der Jäger Cayde-6 und die Warlock Ikora Rey, nehmen den Neuankömmling in ihren Reihen auf. Eine seiner ersten Missionen führt ihn quer durch das gesamte Sonnensystem. Auf der Suche nach dem geheimnisvollen Schwarzen Garten, der vermeintlichen Heimatdimension der Vex, bereist er Mars, Venus und den Mond der Erde. Während seiner Mission stößt er nicht nur auf Vex und Schar, sondern auch auf die Gefallenen, ein in Häusern organisiertes Volk von nomadischen Außerirdischen, sowie die Kabale, eine militärisch organisierte Kriegerrasse. Verbündete findet er in den Erwachten – Nachkommen der Menschen, die vor der Dunkelheit an den Rand des Sonnensystems flohen, und dort aufgrund eines unbekannten Ereignisses mutierten. Die Erwachten-Königin Mara Sov und ihr Bruder Uldren unterstützen den Hüter, indem sie ihm Zugang zum Schwarzen Garten ermöglichen, wo es einem kleinen Trupp gelingt, das von der Dunkelheit korrumpierte Schwarze Herz unschädlich zu machen. Die Zerstörung des Mals der Dunkelheit scheint positive Auswirkungen auf den Reisenden zu haben, der auf der Erde nun langsam damit beginnt, sich zu regenerieren.

Der Schrecken aus der Tiefe
Währenddessen braut sich in den Katakomben des Erdenmondes eine neue Bedrohung zusammen: Crota, ein Prinz der Schar, der in den eigenen Reihen als Gott verehrt wird, bereitet zum Ruhme seines Vaters Oryx die Eroberung des blauen Planeten vor. Nachdem ein erster Versuch, den Prinzen zu töten, bereits vor einigen Jahren gescheitert ist, stellt sich ihm eine neue Generation von Hütern entgegen. Bei ihrem Vorhaben werden sie von Eris Morn unterstützt, der einzigen Überlebenden des ersten Hüter-Kommandos. Den Hütern gelingt es in einem immensen Kraftakt, in Crotas Thronwelt einzudringen. In dieser parallelen Dimension, in der die mächtigsten Wesen des Destiny-Universums nach ihrem physischen Tod fortbestehen, können sie schließlich seine Seele zerstören. Die Gefahr scheint gebannt, doch es bleibt keine Zeit zum Durchatmen. Während die Erwachten sich bemühen, einen Aufstand der Gefallenen niederzuschlagen, tritt das Grabschiff des Schar-Gottkönigs Oryx in das Sonnensystem ein, der vom Ableben seines Sohnes alles andere als begeistert ist. Die Erwachten stellen sich der Schar-Flotte in den Ringen des Saturn entgegen, doch alle Versuche, den König der Besessenen von seiner Invasion


Die Hexenkönigin Savathûn spielt ein finsteres Spiel.


Die Hüter finden nach jahrelangen Konflikten in den Gefallenen wertvolle Verbündete.

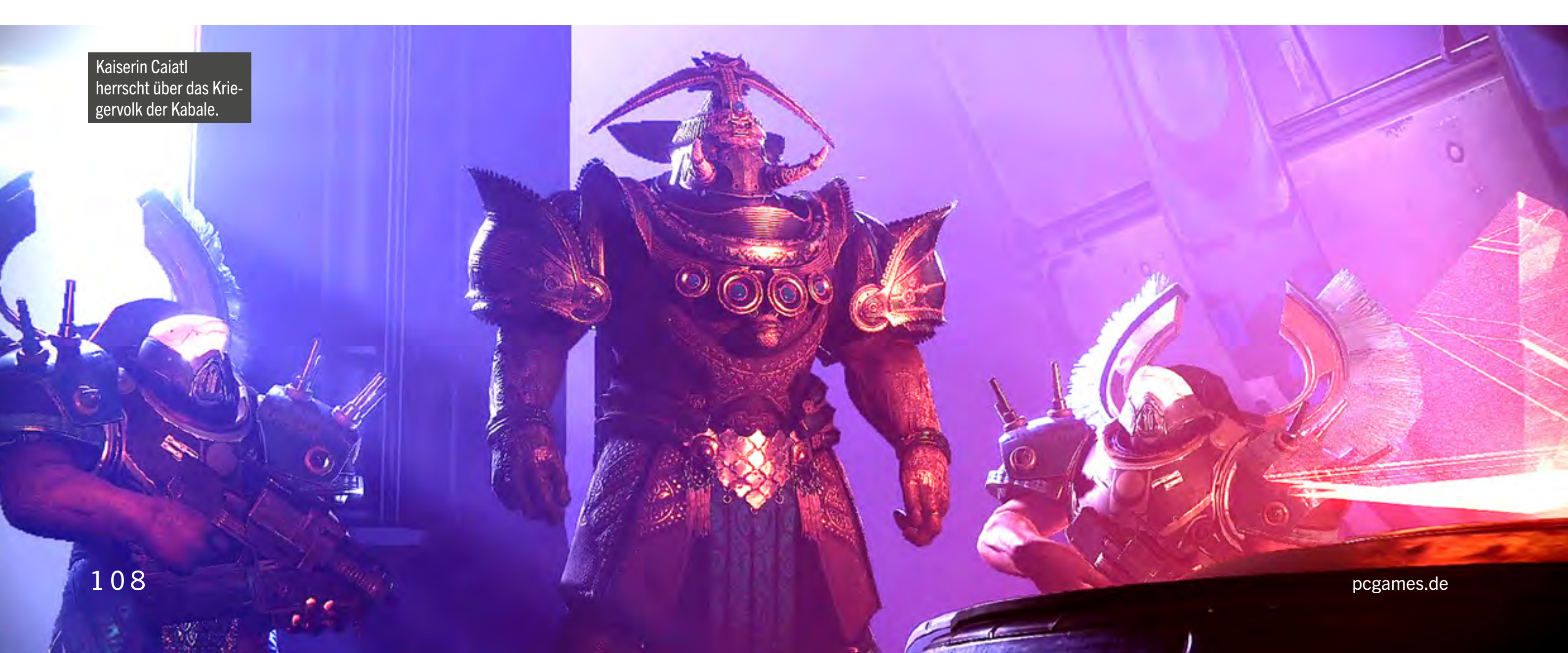
abzuhalten, scheitern. Die Flotte der Erwachten wird komplett aufgerieben, in diesem Zuge kommen vermeintlich auch Mara und Uldren Sov ums Leben. Als Oryx kurz darauf eine Kabal-Basis auf dem Marsmond Phobos angreift, entsendet die Vorhut ein Team von Hütern, um den Geschehnissen auf den Grund zu gehen. Diese werden Zeuge von Oryx' Fähigkeit, seine Gegner mit Hilfe der Dunkelheit zu korrumpieren, um sie zu willenlosen Besessenen zu machen. Als die Hüter der Vorhut von diesen Erkenntnissen berichten, scheint guter Rat zunächst teuer – schließlich ist es Oryx scheinbar mühelos gelungen, die mächtige Flotte der Erwachten zu vernichten. Ein Frontalangriff scheint aussichtslos, weswegen ein einzelner Hüter das Grabschiff des Königs infiltriert, um einen Brückenkopf einzurichten. Das Vorhaben gelingt, die Hüter tragen den Konflikt einmal mehr zu ihren Feinden. Auf dem Grabschiff vernichten sie zuerst Oryx' Körper, und anschließend in dessen Thronwelt auch seine Seele.

Die Invasion der Rotlegion

Man sollte meinen, dass sich die arg strapazierte Menscheit nun ein wenig Ruhe verdient hätte, doch das Böse rastet bekanntlich nicht: Zwei Jahre nach dem Feldzug gegen den König der Besessenen, greift eine Flotte der Kabale unter dem Feldherren Dominus Ghaul die Letzte Stadt an. Der Rotlegion gelingt es in einem Überraschungsschlag, sämtliche Verteidigungssysteme zu überwinden und den sich immer noch im Heilungsprozess befindenden Reisenden von der Außenwelt abzuschneiden. Damit sind nicht nur die in der Stadt lebenden Zivilisten den angreifenden Truppen schutzlos ausgeliefert, auch die Hüter verlieren vorerst ihre übernatürlichen Fähigkeiten. Während die Kabale-Truppen in der Letzten Stadt wüten, kämpfen sich vereinzelte Hüter unter schweren Verlusten durch das umliegende Ödland bis zu einem Sammelpunkt vor, von dem aus sie zu einer Basis nahe der Europäischen Todeszone evakuiert werden. Dort angekommen, folgen sie einem inneren Ruf – und stoßen auf ein bereits vor Jahrhunderten abgesplittertes Bruchstück des Reisenden, das es ihren Geistern erlaubt, sich wieder mit dem Licht zu verbinden. Erneut im Vollbesitz ihrer Kräfte, ist es an den Hütern, die über das gesamte Sonnensystem versprengte Vorhut für eine letzte Schlacht gegen die Kabale der Rotlegion zu vereinen. Nachdem es ihnen gelingt, Kommandant Zavala auf dem Saturnmond Titan, Cayde-6 auf dem Planetoiden Nessus und Ikora Ray auf dem Jupitermond Io aufzuspüren, und eine Superwaffe der Kabale im Orbit des Merkur zu deaktivieren, greifen die wiedervereinten Truppen Ghauls Legion in der Letzten Stadt an. Deren Feldherr verfolgt derweil eigene Pläne: Dominus Ghaul will dem Reisenden beweisen, dass er alleine es wert ist, das Licht in die Schlacht zu tragen. Als der Kabale-Anführer jedoch von den Hütern im Zweikampf besiegt wird, erwacht der Reisende aus seinem langen Schlaf, und sendet eine Licht-Schockwelle aus, die nicht nur den Feldherren tötet und sämtlichen Hütern ihre Fähigkeiten zurückgibt, sondern auch bis weit über die Grenzen des Sonnensystems wahrgenommen wird. Durch die Schockwelle angelockt, setzen sich in den fernen Weiten des interstellaren Raumes die pyramidenförmigen Raumschiffe der Dunkelheit in Richtung des blauen Planeten in Bewegung.

Der Jäger, der Wunschdrache und die Träumende Stadt

In den folgenden Monaten gelingt es den Hütern, die nach dem Wiedererwachen des Reisenden stärker denn je zuvor sind, nicht nur, die Überreste der Rotlegion zu besiegen, sondern auch in neue Gefilde vorzustoßen. Auf dem Merkur befreien sie den legendären Warlock Osiris aus einem Vex-Gefängnis, in einer militärischen Einrichtung auf dem Mars gelingt es ihnen, den Kriegsgeist Rasputin vollständig zu reaktivieren. Kurz darauf bricht im Gefängnis der Alten, einer Installation der Erwachten, die Hölle los. Die Vorhut entsendet ein Team von Hütern unter der Leitung von Cayde-6, um den Gefangenenaufstand niederzuschlagen und für Ordnung zu sorgen. Der Aufstand entpuppt sich jedoch als Finte – in-


Kaiserin Caiatl herrscht über das Kriegervolk der Kabale.

itiiert durch den seit der Schlacht um den Saturn todgeglaubten Prinzen der Erwachten, Uldren Sov. Der Prinz befreit eine Gruppe von mutierten Gefallenen, die sogenannten Hohn, und tötet erst Cayde-6' Geist, um anschließend das geachtete Vorhut-Mitglied zu erschießen. Dass solch eine Tat nicht ungesühnt bleiben kann, versteht sich von selbst, also machen sich die Hüter auf, um in bester Kopfgeldjäger-Manier ein Hohn-Mitglied nach dem anderen zu eliminieren. Uldren selbst begibt sich derweil im Glauben, mit seiner verschollenen Schwester in Kontakt zu stehen, auf die Reise zur Träumenden Stadt – einem geheimen Außenposten der letzten überlebenden Erwachten. Wie sich jedoch herausstellt, wird der Prinz von einem Wunschdrachen manipuliert, einer der seltensten und mächtigsten Kreaturen des Destiny-Universums. Mit Hilfe der Erwachten-Kriegerin Petra Venj gelingt es den Hütern nicht nur, Uldren aufzuspüren und zu töten, sondern auch Kontakt zu Königin Mara Sov herzustellen, die die Schlacht um den Saturn in ihrer Thronwelt überlebt hat. Die Königin bittet die Hüter, den Wunschdrachen zu töten, der von Oryx vor seinem Fall korrumpiert wurde, und seitdem die Träumende Stadt in seinem Griff hält. Das Vorhaben gelingt zwar, versetzt die Zuflucht der Erwachten jedoch in eine immerwährende Zeitschleife. Nach diesen Ereignissen ziehen sich die Hüter vorerst zurück, um sich anderen Aufgaben zu widmen. Kurz darauf wird Prinz Uldren von einem Geist wiedererweckt – und damit selbst zu einem Hüter, der keine Kenntnisse mehr von seinem vergangenen Leben hat.

Das Spiel mit den Schatten

Das nächste Kapitel der Destiny-Saga beginnt, als Eris Morn die Vorhut über verstärkte Schwarm-Aktivitäten auf dem Erdenmond informiert. Die Hüter gehen der Sache auf den Grund, sie entdecken in einem Höhlensystem unter der Oberfläche eines der Pyramidenschiffe. Dessen Präsenz scheint für albtraumhafte Erscheinungen auf dem gesamten Mond verantwortlich zu sein. Mit Hilfe von Eris gelingt es einem Trupp der Hüter, in das Innere des Schiffes vorzudringen, wo sie sich nicht nur ihren schlimmsten Albträumen stellen müssen, sondern auch erstmals in direkten Kontakt mit der Dunkelheit kommen. Diese offenbart ihnen, weder ihr Freund, noch ihr Feind, sondern ihre Erlösung zu sein. Den Hütern obliegt es, diese Worte selbst zu deuten – und erneut in den Schwarzen Garten herabzusteigen, wo sie nach dem Kampf gegen einen mächtigen Vex einen weiteren Schrein der Dunkelheit entdecken. Auf dem Merkur befreit sich wenig später der seit Jahren totgeglaubte Hüter Saint-14 aus den Fängen der Vex. Kurz darauf trifft die Pyramidenschiff-Flotte ein, schaltet das Verteidigungsnetzwerk des Kriegsgeistes Rasputin mühelos aus, und verschlingt in einem ersten Angriff Mars, Merkur, Io und Titan. Währenddessen erreicht die Vorhut ein Notruf aus den eisigen Einöden des Jupitermondes Europa: Variks, ein Gefallener und alter Verbündeter, bittet um Unterstützung gegen Angehörige seines Volkes, die mit den Mächten der Dunkelheit experimentieren. Um diesen im Kampf entgegentreten zu können, machen sich auch die Hüter, bisher als Krieger des Lichts bekannt, die Dunkelheit zu Eigen. Die neuen Kräfte sichern den Sieg über die korrumpierte Anführerin der Gefallenen. Ein bis zu diesem Zeitpunkt unbekannter Hüter namens Krähe, der sich als der wiedergeborene Uldren Sov zu erkennen gibt, verhindert ein Attentat auf Kommandant Zavala, als dieser sich in Friedensgesprächen mit der Kabale-Kaiserin Caiatl befindet. Daraufhin wird er trotz seiner belasteten Vergangenheit von der Vorhut aufgenommen. Variks und seinem Gefolge wird ebenfalls Asyl auf dem Gebiet der Letzten Stadt gewährt – ein bis zu diesem Zeitpunkt beispielloser Vorgang, denn die Gefallenen befinden sich seit Jahrhunderten im offenen Konflikt mit der Menschheit. Bevor beide Seiten erkennen, dass sie einander brauchen, um eine Chance gegen die anrückenden Truppen der Dunkelheit zu haben, führt die Anwesenheit der Gefallenen beinahe zu einem Bürgerkrieg. Es wird außerdem zunehmend klarer, dass unbekannte Mächte im Hintergrund die Strippen ziehen. Und tatsächlich: Die Hexenkönigin Savathûn, eine Schwester von Oryx, spielt ein niederträchtiges Spiel. Es ist ihr gelungen, den Hüter Osiris zu entführen und unerkannt seine Identität anzunehmen. Nun versucht Savathûn, die Hüter mit Osiris als Druckmittel zur Zusammenarbeit zu zwingen.

Wird es den Hütern gelingen, ihren Verbündeten zu befreien und die intrigante Hexenkönigin zu bezwingen? Wie geht der Kampf gegen die Dunkelheit weiter? Mehr erfahrt ihr in Die Hexenkönigin! ❑



Die Vex sind eine uralte Rasse von zeitreisenden kybernetischen Organismen, die sich sämtliche Materie des Universums einverleiben wollen.


Königin Mara Sov und ihr Bruder Prinz Uldren herrschen über die Erwachten.



RETRO

Castlevania: Symphony of the Night

Mehr Kult geht fast nicht: Symphony of the Night gilt (mit Super Metroid) als Urvater der Metroidvanias! In diesem Jahr wird der Playstation-Klassiker 25 Jahre alt. **Von:** Felix Schütz

Über diesen Begriff seid ihr sicher schon mal gestolpert: *Metroidvania*. Dieses Kofferwort, das irgendwann mal hip wurde und seitdem kaum noch aus der Spielelandschaft wegzudenken ist. Egal ob Hollow Knight oder Ori, Cave Story oder selbst das gefeierte Batman: Arkham Asylum – sie alle haben ihre Wurzeln im Grunde zwei Spielen zu verdanken. Einmal dem legendären Super Metroid, mit dem Nintendo 1994 neue Maßstäbe gesetzt hat. Und natürlich Castlevania: Symphony of the Night von Konami, das 1997 für die Sony Playstation erschien und heute als Kultspiel gefeiert wird. Dabei war Symphony of the Night anfangs kein großer Erfolg, denn das Spiel erschien zu einer Zeit, in der 2D-Plattformer eigentlich schon auf dem Rückmarsch waren. Neue Konsolen und Grafikkarten mischten gerade die Gaming-Szene auf, 3D-Spiele wurden langsam zum neuen Standard. Doch mit der Zeit sprach sich Symphony of the Night bei der Zielgruppe herum, die Bewertungen waren hervorragend – und so konnte es schließlich doch noch eine stattliche Fangemeinde um sich versammeln. Seitdem ist es Stammgast in zahllosen Bestenlisten und gilt als das mit Abstand bekannteste Spiel der gesamten Castlevania-Serie. Zu seinem 25-jährigen Jubiläum schauen wir uns an, was Symphony of the Night selbst heute noch so besonders macht – und warum auch PC-Spieler die Auswirkungen des Playstation-Meilensteins spüren.

Mit einer Peitsche fing es an

Zum besseren Verständnis werfen wir einen kurzen Blick in die späten 80er-Jahre. Denn schon damals war Castlevania eine Erfolgsgeschichte, vor allem auf dem NES und dem Game Boy hatte sich die Vampirjägersaga ordentlich verkauft. Anfang der 1990er gelang der Serie der Sprung auf die neuen 16-Bit-Konsolen, das beliebte Super Castlevania 4 zählte zu den schönsten Frühwerken für das SNES. Grafisch ging es mit Castlevania also kräftig voran, doch spielerisch trat die Serie schon damals etwas auf der Stelle.

Einer der letzten Teile in diesem Stil war Castlevania: Rondo of Blood, das 1993 für PC-Engine (TurboGrafx-16) erschien, anfangs übrigens nur in Japan. In dem Sidescroller spielt ihr den Vampirjäger Richter Belmont, der sich von links nach rechts durch lineare Levels kämpft, um am Ende Graf Dracula plattzumachen. Das war richtig gutes, aber eben auch richtig klassisches Castlevania. Das wusste auch Konami, und so suchte man nach Wegen, um die Marke moderner, zugänglicher und langlebiger zu machen. Man beschloss, eine Fortsetzung zu Rondo of Blood zu entwickeln, wieder unter der Führung von Toru Hagihara, der schon beim Vorgänger am Steuer saß. Vier Jahre später war's dann endlich so weit, Castlevania: Symphony of the Night wurde für die erste Playstation veröffentlicht – und stellte die Serie gründlich auf den Kopf.

Genialer Einstieg

In den ersten Minuten bemerkt man davon allerdings noch wenig – ein kleiner Geniestreich! Das Spiel beginnt nämlich genau da, wo Rondo of Blood endete: Als Richter Belmont müsst ihr euch nochmal Graf Dracula stellen, ihr bekommt also gleich in der ersten Spielminute einen ordentlichen Bosskampf vorgesetzt. Vor 25 Jahren war ein solcher Einstieg noch alles andere als gewöhnlich! Da wusste man sofort: Das ist kein weiteres Castlevania von der Stange.

Nach dem Sieg über Dracula macht das Spiel eine radikale Kehrtwende. Es gibt einen kleinen

Zeitsprung und der neue Held Alucard betritt die Bühne. Den kennen Castlevania-Veteranen zwar schon aus Castlevania 3: Dracula‘s Curse (NES, 1989), doch erst hier läuft er richtig zu Hochform auf. Alucard ist ein Mischling aus Mensch und Vampir, unsterblich, mächtig – und der leibliche Sohn von Dracula höchstpersönlich. Als das Schloss seines Vaters sich ein weiteres Mal manifestiert, macht sich der Vampirprinz auf die Socken, um Draculas Wiederauferstehung zu verhindern.



Symphony of the Night gilt als Meilenstein der Action-Adventures – und ist bis heute nicht für PC erschienen.

Aus linear wir offen

Die wichtigste Neuerung fällt schon nach wenigen Schritten ins Auge: Symphony of the Night wirft die simple Levelstruktur der Vorgängerspiele komplett über Bord. Zum ersten Mal in der Serie dürft ihr das Schloss wirklich frei erkunden. Die Zeiten, in denen man also nur von links nach rechts gelatscht ist, waren vorbei. Sobald ihr einen Raum verlasst, respawnen die Gegner außerdem sofort, so wie man's vom Genre kennt. Selbstredend sind auch jede Menge Secrets versteckt, teilweise hinter unscheinbaren Wänden, die ihr mit ein paar Treffern einreißen müsst. Genaues Absuchen wird also belohnt. Und natürlich müsst ihr unterwegs jede Menge Upgrades und Fähigkeiten finden, mit denen ihr nach und nach neue Bereiche des Schlosses betreten könnt. Damit rückt das Spiel deutlich in die Nähe von Nintendos Metroid- und Zelda-Serien, in denen freies Erkunden, persistente Ausrüstung und Backtracking zur Grundausstattung gehörten.

Von Rollenspielen gelernt

Allerdings geht Symphony of the Night noch einen Schritt weiter und kombiniert das Metroid-Konzept nun mit leichten Rollenspielelementen. Etwas Ähnliches hatte Konami schon in Castlevania 2: Simon's Quest (NES, 1987) versucht, doch erst in Symphony of the Night kommt das Konzept so richtig zur Entfaltung. Alucard erhält nun für jeden besiegten Gegner Erfahrungspunkte und steigt im Level auf, dadurch verbessern sich seine Statuswerte wie Stärke, Lebenskraft oder Intelligenz. Einfluss hat man allerdings nicht darauf: Freie Punkteverteilung, Quests oder gar ein Klassensystem gibt es nicht, Symphony of the Night wird also nie ein richtiges Rollenspiel – es borgt sich lediglich ein paar Grundlagen.

Dazu zählt auch das neue Ausrüstungssystem. In den Vorgängerspielen war die Bewaffnung der Helden weitestgehend vorgegeben, gekämpft wurde grundsätzlich mit einer Peitsche. Symphony of the Night lässt das alles hinter sich: Unterwegs könnt ihr nun jede Menge Schätze finden, darunter verschiedenste Rüstungen, Ringe, Amulette und vor allem: Waffen. Die Schwerter, Dolche, Streitkolben und einiges mehr unterscheiden sich nicht nur in ihren Werten. Auch ihre Reichweite, Angriffstempo und Sondereffekte wie beispielsweise Giftschaden wollen beachtet werden. Pro Hand darf Alucard wahlweise eine Waffe oder einen Schild ausrüsten, da lassen sich also jede Menge Kombinationen ausprobieren. Und natürlich kehren auch die Sekundärwaffen – zum Beispiel Wurfaxt oder Weihwasser – zurück.

Neben den fest platzierten Schätzen kann man auch von Standardfeinden wertvolles Zeug erbeuten, denn besiegte Gegner droppen immer wieder mal Verbrauchsgegenstände und seltene Items. Und wem all das nicht reicht, kann sich auch beim Händler mit neuer Ausrüstung eindecken. Bezahlt wird mit Gold, das man ebenfalls unterwegs sammelt. Damit ist Symphony of the Night das erste Castlevania überhaupt, in dem Gold als richtige Währung zum Einsatz kommt.



Richter Belmont, der Held aus dem Vorgängerspiel, entpuppt sich (vorläufig) als neuer Schurke.

Bosse im Überfluss

Da sich Geld und Erfahrungspunkte allerdings problemlos farmen lassen, fällt Sympony the Night deutlich leichter aus als frühere Castlevanias. Wer ausreichend aufgelevelt und gute Ausrüstung gefunden hat, marschiert selbst in den meisten Bossgefechten locker durch. Das gleichen die Bosse allerdings wieder mit ihrer schieren Abwechslung aus: Symphony of the Night ist vollgepackt mit detailverliebt inszenierten Riesenmonstern, Untoten, Sagengestalten und anderen abgedrehten Kreaturen. Dabei greifen die Entwickler mitunter tief in die Ekelkiste. Ein Boss besteht zum Beispiel aus notdürftig zusammengenähten Körperteilen, während riesige Insekten um das verfaulte Fleisch herumschwirren. Ein anderer, besonderes dicker Brocken verbirgt sich dafür hinter einer zusammengeknüllten Kugel aus menschlichen Leichen. Mit jedem Treffer fallen die untoten Körper von ihm ab, während sich im Hintergrund unzählige Schädel stapeln. Bei solchen Szenen spielt es gar keine Rolle mehr, ob der Kampf am Ende nun schwer oder leicht ist – im Gedächtnis bleibt er auf jeden Fall.

Nach einigen Bossen gibt‘s dann ein neues Item oder ein wichtiges Upgrade als Belohnung. Manches davon ist völlig optional, anderes dagegen braucht man zwingend, um das Schloss weiter zu erkunden. Neben dem obligatorischen Doppelsprung oder der Möglichkeit, in Gewässer abzutauchen, lernt Alucard beispielsweise auch, sich in eine Fledermaus zu verwandeln. Erst in dieser Gestalt kann man endlich all die verlockenden Schätze einsacken, die in hoch gelegenen Ecken auf uns warten. Das macht auch das Absuchen früherer Bereiche zum Vergnügen – eben wie es sich für ein gutes Metroidvania gehört.

Gemäuer mit Stil

Überhaupt ist Draculas Schloss ein Ort, den man nicht mehr so schnell vergisst. Es gibt zig markante Locations zu entdecken, darunter eine Bibliothek, einen Tanzsaal, Laborräume, eine Arena, Gruften, Kanäle, Glockentürme, Höhlen, Gärten und vieles mehr. Auch wenn Symphony of the Night nicht so viele Abkürzungen wie beispielsweise Super Metroid enthält, sind viele Bereiche miteinander verbunden. Ein praktisches Schnellreisesystem sorgt außerdem dafür, dass die Laufwege im späteren Spielverlauf nicht zu sehr ausarten. Zielmarkierungen oder Orientierungshilfen gibt es allerdings nicht, man erkundet das Schloss komplett auf eigene Faust.

Dabei stößt man auch über eine Menge cooler Details und Secrets. Zum Beispiel einen Raum mit einer riesigen Uhr und zwei versperrten Gängen an den Seiten. Beide Wege öffnet man nur mit kleinen, klugen Tricks, die heute vielleicht niemanden mehr aus den Socken hauen. Doch damals waren solche Rätsel noch alles andere als normal – erst recht nicht in einer Serie, die bislang eher für simpel gestrickte Action bekannt war. Manche Orte dienen auch nur der Atmosphäre und haben streng genommen keine tiefere Funktion. Zum Beispiel ein seltsamer Raum, in dem wir auf einem Beichtstuhl Platz nehmen können. Nach ein paar Sekunden erscheint dann auf der anderen Seite einer von mehreren Geistern und schüttet uns sein Herz aus – oder er versucht uns umzubringen. Symphony of the Night steckt voll solcher Überraschungen, die bis heute die Internetforen und Fanseiten füllen.



Cool: Das Spiel beginnt mit dem Ende von Rondo of Blood – ein Bosskampf gegen Dracula.

Genial: Das Spiegelschloss

Auch wenn es kein Questlog gibt, folgt das Spiel – anders als Super Metroid – einem roten Story-Faden. So begegnet man schon früh der Nebenfigur Maria, die das Schloss nach dem legendären Richter Belmont absucht – also dem gleichen Helden, den wir schon im Intro gespielt haben. Nach einer Weile kommt allerdings raus, dass es Richter selbst ist, der die Macht über das Schloss erlangt hat. Der Vampirjäger entpuppt sich damit als neuer Oberschurke. Schließlich gelingt es uns, ihn im Kampf zu stellen, wo er uns allerdings nicht viel entgegenzusetzen hat. Nach seinem Tod bekommen wir ein ziemlich deprimierendes Ende zu sehen – aber haben wir das Spiel damit auch wirklich gewonnen? Von wegen! Tatsächlich haben wir gerade mal die Hälfte des Spiels gesehen.

Anstatt gleich gegen Richter zu kämpfen, kann man das Schloss nämlich noch wesentlich gründlicher erkunden. Zum Beispiel finden wir so eine besondere Fähigkeit für Alucards Fledermausform. Mit der kann er dann durch einen ganz bestimmten dunklen Raum navigieren, der von oben bis unten mit Stacheln gespickt ist. Als Belohnung erhalten wir eine besondere Rüstung, die Stacheln bei Berührung zerbrechen kann. Damit können wir dann am anderen Ende des Schlosses einen besonderen Gang durchqueren, an dessen Ende wir dann den ersten von zwei Ringen erhalten. Seine Statuswerte sind zwar belanglos, doch dafür ist seine Beschreibung im Inventar interessant – und unvollständig. Nun suchen wir das Schloss nach dem zweiten Ring ab, vervollständigen so die Beschreibung und erfahren endlich, wie wir mit den Ringen einen neuen Geheimgang öffnen können. Der führt uns schließlich zu Maria, die uns einer weiteren Prüfung unterzieht. Als Belohnung erhalten wir dann endlich die „Heilige Brille", die magische Flüche sichtbar machen soll.

Und genau dieses Item müssen wir dann im vermeintlichen Schlusskampf gegen Richter Belmont tragen. Und siehe da, über seinem Kopf entdecken wir nun eine schwebende Kugel, die wir natürlich sofort zerdeppern. Richter wird von seinem Fluch erlöst und stattdessen betritt ein neuer Schurke die Bühne. Und der legt auch gleich mal so richtig los und lässt nun ein zweites Schloss erscheinen, das sich wie ein Spiegelbild über das alte setzt. Und das ist wörtlich gemeint, denn das umgekehrte Gewölbe bietet wirklich den gesamten Umfang des ersten Schlosses! Die neue Umgebung steht zwar auf dem Kopf, doch das Layout bleibt fast 1:1 das Gleiche, inklusive geheimer Pfade, zerstörbarer Wände, nach oben fließender Wasserfälle und so weiter. Gleichzeitig ist das Spiegelschloss aber mit stärkeren Gegnern und neuen Bossen bestückt, die für einen riesigen Motivationsschub sorgen. Das Abenteuer geht weiter!

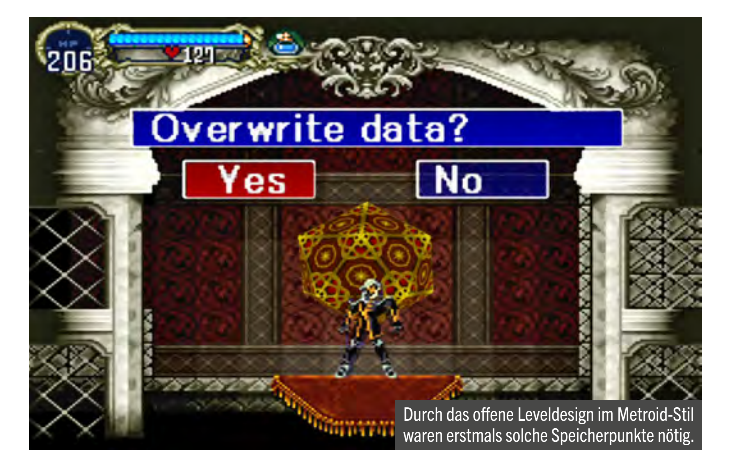
Viel zu entdecken

Unsere Hauptaufgabe ist es nun, ein paar von Draculas Körperteilen zu sammeln, damit wir den Vampirfürsten ein für alle Mal besiegen können. Unterwegs gibt es aber noch so viel mehr zu entdecken. Neue Waffen und Rüstungen, neue Relikte und neue Fähigkeiten, mit denen wir noch schneller durch die Spielwelt kommen. Spätestens wenn wir für Alucards unverwundbare Nebelgestalt einen mächtigen Schadenseffekt erhalten, kann uns nichts mehr gefährlich werden. Die Herausforderung geht dadurch zwar flöten, doch dafür kann man sich nun voll aufs Erkunden konzentrieren.

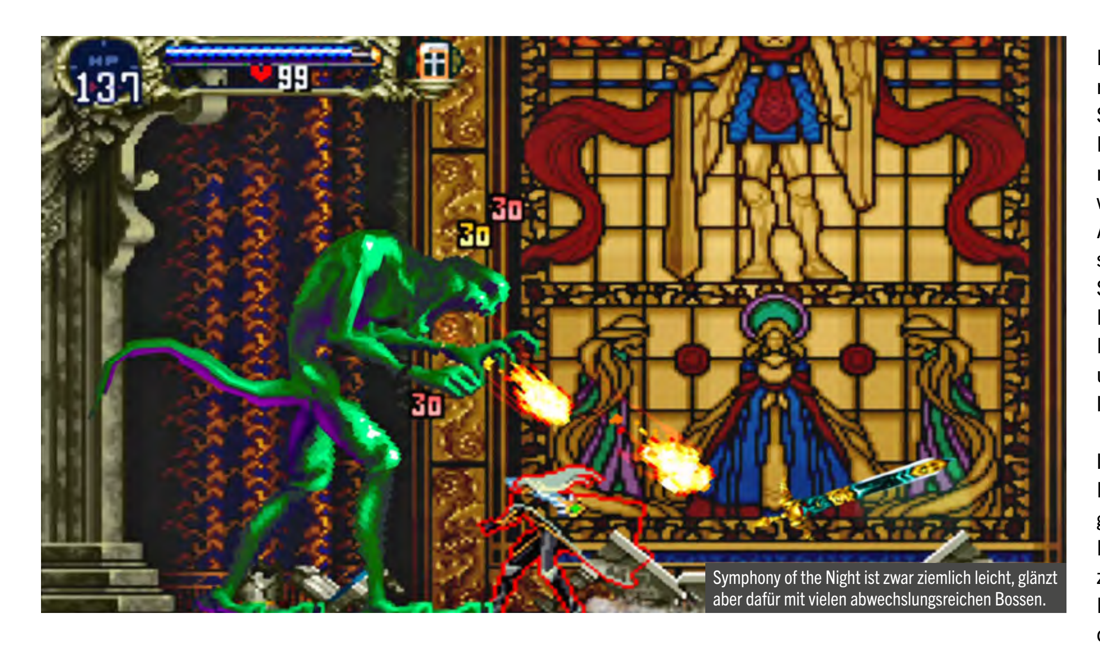
Eher zufällig entdecken wir so auch ein paar Begleiterkreaturen (Familiars), die anfangs nur um Alucard rumschweben und ab und zu in Kämpfe eingreifen. Mit der Zeit lernen wir aber, ihre Vorteile zu nutzen. Die kleine Fee versorgt uns beispielsweise im Notfall mit Tränken oder weist uns auf zerstörbare Wände und Secrets hin. Der kleine Dämon kann dafür spezielle Schalter drücken, was – wie so vieles im Spiel – übrigens nicht erklärt wird, man muss es einfach ausprobieren. Das gilt auch für das unscheinbare fliegende Schwert, das anfangs eher langsam und ziemlich nutzlos erscheint. Hier ist etwas Geduld gefragt, denn alle Begleiter können genau wie Alucard Erfahrungspunkte sammeln und aufleveln. Das Schwert wird dabei immer schneller, aggressiver und gefährlicher. Ab Level 50 macht die Klinge nochmal eine Wandlung durch, ihr dürft sie dann nämlich wie eine ganz normale Waffe ausrüsten und euch über die hohen Angriffswerte freuen.

Vampir denkt mit

Solche Details muss man sich zwar selbst zusammenreimen, aber wenn man sie dann erst mal entdeckt hat, ist das Erfolgserlebnis umso größer. Und haben wir eigentlich schon das Magiesystem erwähnt, das euch lange Zeit komplett im Dunkeln lässt? Als Vampirsohn beherrscht Alucard nämlich von Haus aus ein paar mächtige Zaubersprüche, die ihr über simple Tastenkombinationen eingebt. Alucard kann sich teleportieren, Feuerbälle schießen, Geister herbeirufen oder allen Gegnern im Bild die Lebenspunkte absaugen, was bis zum Schluss verdammt mächtig ist. Aber: Alle Zauber sind komplett optional. Es dürfte also einige Spieler geben, die Sym-



Durch das offene Leveldesign im Metroid-Stil waren erstmals solche Speicherpunkte nötig.


Symphony of the Night ist zwar ziemlich leicht, glänzt aber dafür mit vielen abwechslungsreichen Bossen.

phony of the Night durchgezockt haben, ohne auch nur einen Spruch richtig anzuwenden. Und das ist auch völlig okay so.

Das gilt auch für die Ausrüstungszauber, die man auf eigene Faust entdecken muss. Manche Waffen und Schilde verfügen nämlich über versteckte Sonderattacken und Funktionen, für die ihr ebenfalls kleine Tastenkombinationen eingeben müsst. So könnt ihr mit dem Alucard-Schwert beispielsweise einen schnellen, praktischen Teleportangriff ausführen. Und wenn ihr den Schild-Stab als Waffe auswählt, könnt ihr in Verbindung mit einem Schild unterschiedlichste Zauber und Spezialeffekte auslösen, die euch zum Beispiel nützliche Buffs spendieren.

Und als wäre all das noch nicht genug, habt ihr nach dem Durchspielen die Möglichkeit, das Abenteuer noch einmal mit Richter Belmont als spielbaren Charakter zu erleben. In späteren Editionen konnte man außerdem in die Haut von Maria schlüpfen. Und von den unzähligen kleinen Easter Eggs fangen wir hier gar nicht erst an. Auch so dürfte langsam klar sein: Symphony of the Night war nicht nur ein bemerkenswertes Spiel seiner Ära, es ist auch heute noch ein richtig gutes Action-Abenteuer, das sich kein Metroidvania-Fan entgehen lassen sollte!

In Würde gealtert

Obwohl die 2D-Grafik schon 25 Jahre auf dem Buckel hat und dadurch ordentlich pixelig aussieht, hat sie sich erstaunlich gut gehalten. Von Alucards weichen Animationen über die detailverliebt gestalteten Gegner bis hin zum stimmungsvollen Gothic-Horror-Design ist die Präsentation in Würde gealtert. Da die erste Playstation über eine damals beachtliche Leistung verfügte, konnten die Grafiker hier und da auch schon mit echten 3D-Objekten arbeiten, die sich überraschend gut in die 2D-Umgebungen einfügen. So gibt es zum Beispiel eine Kapelle, die mit simplen Tricks im Hintergrund einen fantastisch-räumlichen Effekt erzeugt. Besonders gut gefällt uns auch ein unscheinbares Zimmer, in dem es auf den ersten Blick nix Besonderes zu entdecken gibt. Läuft man hier aber neben ein Bücherregal, entpuppt es sich als echtes 3D-Objekt, klappt elegant zur Seite und macht den Weg zu einem weiteren Geheimgang frei. Solche Spielereien sind zwar selten, aber wenn sie zum Einsatz kommen, machen sie auch heute noch was her!

Waffen, Rüstungen und Upgrades: Alucard sammelt im Spielverlauf Unmengen an Ausrüstung.

Neben der Grafik hat sich auch der abwechslungsreiche Soundtrack bei vielen Castlevania-Fans eingebrannt. Die Serie war zwar schon immer für ihre eingängigen Melodien bekannt, doch Symphony of the Night legte da nochmal ein paar Schippen drauf. An diesem Soundtrack mussten sich die späteren Serienteile messen.

Doch all diese Stärken schienen anfangs nicht genug: Der Playstation-Release von Symphony of the Night lief eher schleppend an. Als das Spiel aber langsam doch noch zu einem Erfolg wurde, ließ Konami ein Jahr später eine überarbeitete Version für das Sega Saturn folgen. Diese Fassung brachte einen ganzen Schwung neuer Inhalte wie frische Gebiete, Fähigkeiten und Gegner mit. Trotzdem gilt sie unterm Strich als die schwächere Fassung, weil sie vor allem technisch enttäuschte. Da das Sega Saturn ohnehin nicht gegen die gewaltige Konkurrenz von Sony bestehen konnte, hat sich letztendlich nur die Playstation-Version von Symphony of the Night durchgesetzt. Die Saturn-Fassung gilt dagegen heute als Sammlerstück.

Das (lange) Erbe von Symphony of the Night

Die Arbeiten an Symphony of the Night begannen zwar unter der Führung von Toru Hagihara (Rondo of Blood), allerdings rückte im Laufe der Entwicklung eine weitere Schlüsselfigur nach, die vielen Spielern bekannt sein dürfte: Koji Igarashi. Eigentlich als Programmierer und Autor angeheuert, wurde er zwischenzeitlich zum Assistant Director befördert und sorgte für die Fertigstellung von Symphony of the Night. Nach dem Erfolg des Spiels stieg Igarashi bei Konami weiter zum Producer auf und überwachte anschließend viele Jahre lang die Castlevania-Reihe.

Die Serie wurde nun fast jährlich fortgesetzt, allerdings zog Konami zunächst nicht die richtigen Lehren aus Symphony of the Night. Stattdessen ließ man zuerst zwei 3D-Ableger für das nagelneue Nintendo 64 entwickeln. Als beide Spiele aber nur auf gemischtes Feedback stießen, beschloss Konami, wieder zum 2D-Konzept von Symphony of the Night zurückzukehren. Eine richtige Entscheidung! Mit Castlevania: Circle of the Moon, das 2001 für den Game Boy Advance erschien, fand Konami langsam wieder zu alter Stärke zurück. Das Spiel hatte zwar seine Macken, wurde aber trotzdem top bewertet und zeigte deutlich, wohin die Reise für die Marke gehen sollte.

Igarashi produzierte in den Jahren danach noch eine Menge Spiele aus der Reihe, darunter auch zwei weitere 3D-Ableger für die Playstation 2 und Xbox. Die waren zwar nicht schlecht, fanden aber weit weniger Beachtung als die nächsten 2D-Spiele, die Konami für den Game Boy Advance entwickeln ließ: Zuerst kam das etwas unterschätzte Castlevania: Harmony of Dissonance auf den Markt, das vor allem mit einem coolen Magiesystem punkten konnte und bewusst darauf abzielte, vertraute Elemente aus Symphony of the Night zurückbringen. 2003, also nur ein Jahr später, setzte das gefeierte Castlevania: Aria of Sorrow dann nochmal einen drauf und machte fast alles richtig. Das GBA-Abenteuer war zwar sehr kurz, wurde aber für seinen exzellenten Spielfluss und sein innovatives Seelensystem gelobt. Bis heute gilt es eines der besten Spiele im Fahrwasser von Symphony of the Night. (Tipp: Die drei Spiele könnt ihr seit September 2021 auch als Castlevania Advance Collection für den PC kaufen, der Preis liegt bei 20 Euro.)

Da alle GBA-Spiele prima bei den Fans ankamen, ließ Konami auf dem Nintendo DS gleich nochmal drei Titel in der gleichen Machart folgen. Das originale Symphony of the Night geriet dabei allerdings ins

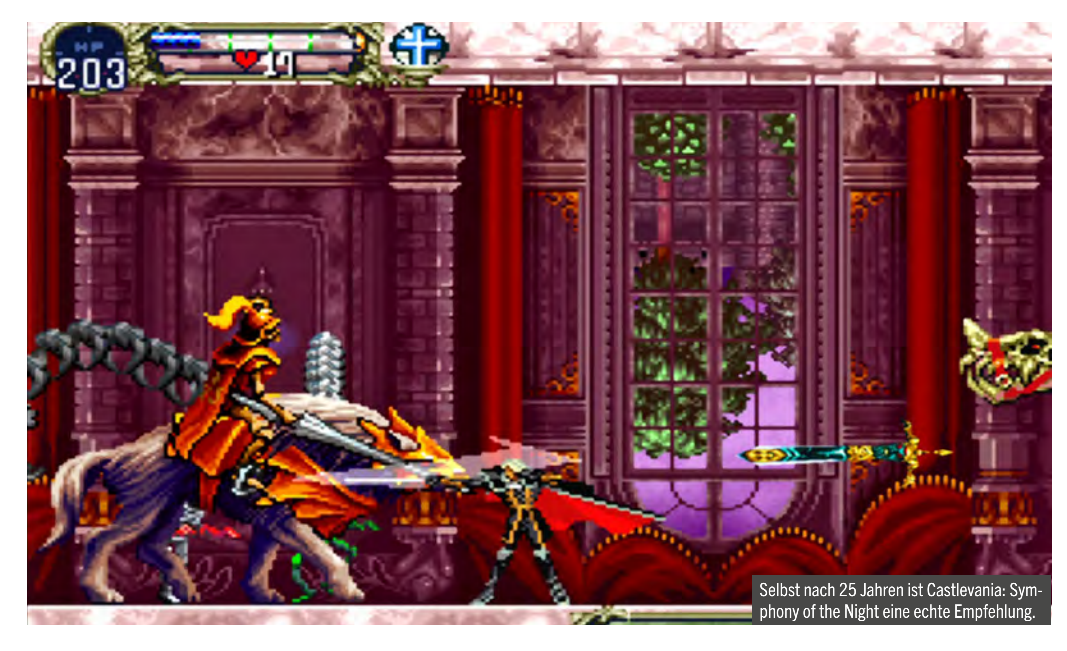
Hintertreffen, schließlich war die erste Playstation zu der Zeit schon längst abgemeldet.

Viele Neuauflagen, aber kein Remake

Erst 2007 hatte Konami ein Einsehen und ließ – zehn Jahre nach dem Original – überraschend eine ordentliche Xbox-360-Umsetzung von seinem Kultspiel entwickeln. Außerdem kehrte Symphony of the Night wieder als Download ins Playstation Network zurück. Ein kurioser Fall war außerdem Castlevania: The Dracula X Chronicles, das 2008 exklusiv für die Sony PSP erschien. Dahinter verbarg sich auf den ersten Blick „nur" ein vollständiges 2,5D-Remake von Rondo of Blood, was für sich genommen schon ziemlich cool war – schließlich war Rondo of Blood bis zu diesem Zeitpunkt nur in Japan erhältlich. Als besondere Extras waren aber auch die Originalfassung von 1993 und (!) ein kompletter Port von Symphony of the Night auf der kleinen Disc enthalten.

Beide Spiele musste man zwar erst umständlich freischalten, aber dafür wurden sie auch ein bisschen aufgepeppt: Der erste Teil erhielt genau wie sein Remake erstmals eine englische Übersetzung. Und im Nachfolger wurden die legendär schlechten englischen Dialoge neu übersetzt und nochmals eingesprochen. (Das schräge Kult-Zitat „What is a man? A miserable little pile of secrets." wurde in dieser Fassung ebenfalls ausgewechselt.) Und genau diese beiden überarbeiteten Versionen kamen dann schließlich für Castlevania Requiem zum Einsatz, eine Sammlung aus Rondo of Blood und Symphony of the Night, die 2018 exklusiv für PS4 erschienen ist.

Nochmal zwei Jahre später folgte dann der bislang letzte Port von Symphony of the Night, diesmal für iOS und Android. Die Touch-Steuerung ist natürlich nicht zu gebrauchen, mit einem angeschlossenen Gamepad spielt es sich aber auch an Smartphone und Tablet wie an der Konsole.



Selbst nach 25 Jahren ist Castlevania: Symphony of the Night eine echte Empfehlung.

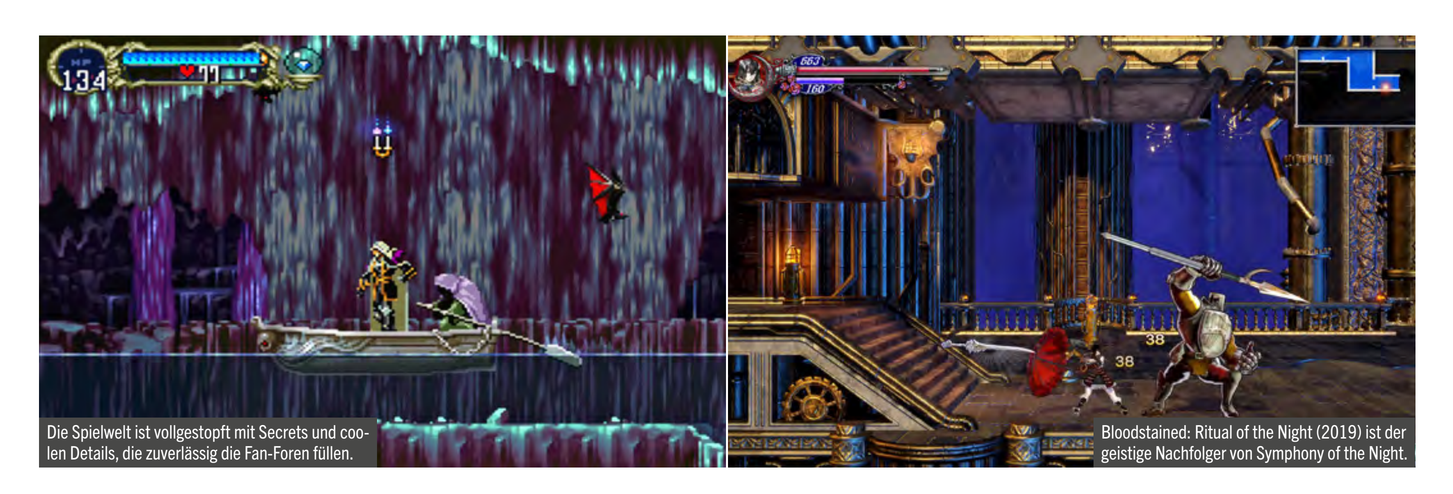
Zusammengefasst bedeutet das: Ihr könnt das Playstation-Kultspiel heute problemlos auf eurem Smartphone erleben, auf der Xbox Series X oder eurer PS5. Doch ausgerechnet auf dem PC und auf der Switch, wo Metroidvanias traditionell besonders gut laufen, ist es bis heute nie angekommen! Auch an einem Remaster oder einem richtigen Remake scheint Konami kein großes Interesse zu haben. Dabei hätte sich doch gerade der 25. Geburtstag für ein schickes Comeback angeboten.

Der Untergang von Castlevania

Doch Konami hadert schon lange mit einer seiner ältesten Marken. So beschloss man schon im Jahr 2010, die Castlevania-Serie mit Lords of Shadow einem grundlegenden Reboot zu unterziehen. Die Spiele wurden vom spanischen Studio Mercury Steam entwickelt und hatten mit den Vorgängern im Grunde nix mehr am Hut. Der erste Teil war zwar gelungen und sehr erfolgreich, die beiden Nachfolger erfüllten aber nicht mehr die hohen Erwartungen. Der Reboot dürfte damit ein Hauptgrund dafür sein, dass Castlevania immer weiter in der Versenkung verschwand – denn seither lässt Konami die Marke mehr oder weniger vor sich hindümpeln. Ableger wie das iOS-exklusive Castlevania: Grimoire of Souls sorgten bei den meisten Fans nur noch für Kopfschütteln.

Das rief allerdings viele andere Studios und Indie-Entwickler auf den Plan! Denn die erkannten, dass das Genre immer noch quicklebendig ist – und seitdem produzieren sie Metroidvanias wie am Fließband. Auch Koji Igarashi brach 2014 seine Zelte bei Konami ab und suchte sein Glück mit einem neuen Team. Getrieben von dem Wunsch, an seinen größten Erfolg Symphony of the Night anzuknüpfen, rief er 2015 eine Kickstarter-Kampagne für einen geistigen Nachfolger ins Leben. Sein Titel: Bloodstained: Ritual of the Night. Die Antwort der Fans war gewaltig: Ohne auch nur einen Funken an Gameplay gesehen zu haben, wurde das Projekt mit 5,5 Millionen US-Dollar eines der erfolgreichsten Spiele, die je über Kickstarter finanziert wurden. Bloodstained ließ dann zwar noch ein paar Jährchen auf sich warten, aber als es dann fertig war, brachte es tatsächlich eine ganze Menge von der alten Castlevania-Magie zurück, die man bei Konami schon so lange vermisst hatte.

Doch so schön Bloodstained auch war, seinem großen Vorbild konnte es trotzdem nicht ganz das Wasser reichen. Und eigentlich hatte das auch niemand wirklich erwartet. Schließlich hat Symphony of the Night gemeinsam mit Super Metroid den Weg für all die Spiele geebnet, die wir heute als Metroidvanias kennen. Und wenn es ein Spiel schafft, ein eigenes Genre zu etablieren, wenn man seine Einflüsse nach 25 Jahren noch deutlich spürt, wenn es selbst heute noch ein echter Tipp für jeden Metroidvania-Fan ist – dann muss es schon etwas ganz Besonderes sein. ❑



Die Spielwelt ist vollgestopft mit Secrets und coolen Details, die zuverlässig die Fan-Foren füllen.

Bloodstained: Ritual of the Night (2019) ist der geistige Nachfolger von Symphony of the Night.


TOWNSMEN
VR
WUSELFAKTOR
GARANTIERT!
HandyGames
A THQ NORDIC COMPANY
FFF Bayern